3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.125

特快专递

机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS

心跳回忆4

铁拳6

乐高印地安纳琼斯2 冒险再续

元素怪兽TD

警察 新兵

专题企划

世界是怎样毁灭的



四大攻略

塞尔达传说 灵魂轨道

雷顿教授与魔神之笛

梦幻之星 携带版2

尤歌朵拉同盟 圣剑武勇传

本辑赠品

游戏主题台历

电子音像出版社

本辑特别关注

专题企划

游戏玩多了，对于游戏中世界的毁灭也见怪不怪了。让我们一起回头审视一下这其中的故事，相信你会有所收获……

P52 世界是怎样毁灭的

攻略透解

灵魂火车的汽笛响起
林克与塞尔达公主的全新冒险启程

详细迷宫图解攻略
为你解明游戏中的所有谜题

塞尔达传说 灵魂轨道 NDS P78

攻略透解

最速完整流程攻略
职业系统大解析
战斗魅力全揭秘

P118 PSP 梦幻之星 携带版2

攻略透解

这个谜题你解开了吗？

剧情流程攻略
流程全谜题解析

雷顿教授与魔神之笛 NDS P98

卷首语

转眼又到年底，作为每年游戏界重头戏之一的年末商战也拉开了序幕，和往年一样，为了冲高业绩，大大小小的厂商都选择在这关键的时刻全力一拼，所以年底对作为玩家的我们来说是绝对不用担心没游戏玩的，要担心的只有如何分配时间而已。今年年末商战最大的看点要数《最终幻想XIII》和《新超级马里奥兄弟Wii》的发售了，两款游戏都是各自平台的重头大作，而且日版的发售时间只隔了半个月，真可谓强强对碰。而掌机部分的阵容也丝毫不逊色，相信从近期发售的掌机游戏里大家都已经感受到了这点，像是NDS上的《塞尔达传说 灵魂轨道》，还有PSP上的《心跳回忆4》、《梦幻之星 携带版2》等都是各厂商的看家作品。在接下来的半个月里还会有许多游戏发售，今年的年末商战究竟鹿死谁手？就让我们拭目以待吧。

乌冬

掌机王SP VOL.125



本辑赠品
游戏主题台历





封面用图：塞尔达传说 灵魂轨道　美术总监：吴　松

主　　编：LIKY
责任编辑：雷伊
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳信达印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2009年12月第一版
印　　次：2009年12月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001-3500册
字　　数：220千字
出版日期：2009年12月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-271-9

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

掌机情报站

黄金眼

前线狙击

新作拼盘

游戏一品轩

特快专递

CONTENTS 目录

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

栏目主持：白夜(levelup.cn)

事件 依旧是怪物猎人！“PlayStation Awards 2009”召开

2009年12月3日是PlayStation诞生15周年的日子，一年一度的“PlayStation Awards”也于本日在日本的青山迎宾馆正式召开。这是SCEJ方面为了表彰2009年10月31日前于PS系列主机上发售的优秀游戏而设置的奖项。



今年的“PlayStation Awards”与往年不同的一点便是新设立了针对PlayStation Store下载游戏的特别奖“PlayStation Store 特别奖2009”，PSN上累计下载次数排在前5位的5款游戏将获此殊荣，颇受玩家好评的创意游戏《垃圾箱（ゴミ箱）》以及《葛城美里报道计划》等进入了榜单。除此之外，传统的“白金大奖”以及“金奖”等依旧受人关注，根据市场的表现，今年的“白金大奖”被去年的双白金大奖得主《怪物猎人 携带版 2nd G》的“廉价版”获得，这也是该系列连续三年获得“PlayStation Awards”的白金级别奖项，这是此奖项设置以来从来没有过的，足见《怪物猎人》在日本的人气之高。仅次于白金大奖的金奖被《如龙3》、《生化危机5》以及《异说 最终幻想》获得。





具体获奖名单如下：

奖项	游戏名	平台	公司
白金	《怪物猎人 携带版 2nd G》廉价版	PSP	Capcom
金奖	《如龙3》	PS3	SEGA
金奖	《生化危机5》	PS3	Capcom
金奖	《异说 最终幻想》	PSP	Square Enix
PSN特别奖	《垃圾箱》	PS3	SCEJ
PSN特别奖	《大家一起洞穴探险》	PS3	Irem
PSN特别奖	《葛城美里报道计划》	PS3	NBGI
PSN特别奖	《究级炸弹人》	PS3	Hudson
PSN特别奖	《战地1943》	PS3	EA Games

事件

罗技可能为PSP go推出外置UMD光驱？

虽然索尼方面做了这样那样的承诺，但老用户购买了PSP go之后想要用上以前自己买的PSP游戏依旧存在着这样或那样不方便的问题，甚至有些新用户在PSP go发售当天连主机带UMD游戏一同买回家之后才发现不能用，这种情况实在令人失望。

日前，有消息传出说，罗技公司会为索尼的这台完全下载掌机提供外置的UMD光驱，以解决诸如上面提到的问题。据悉，英国娱乐网站CVG日前援引匿名渠道提供的消息说，罗技为PSP go设计的外置光驱将让玩家们可以使用他们过去或今后购买的光盘版游戏，代价是会让主机的体积增大，但具体规格现在还不得而知。



索尼方面目前还没有针对这条传闻做出任何回应，但如果真是这样需要玩家在购买PSP go之后还要额外花钱去购买外置光驱的话，那PSP-3000也许将会成为PSP go的最大敌人。

事件

南明奈代言《喧哗番长4》，“Chunsoft×Spike 大收获祭09-10”召开

11月29日，著名游戏开发商Chunsoft和游戏制作发行商Spike在东京举办了一场“Chunsoft×Spike 大收获祭09-10”，这场活动是以宣传并发布两社准备合作于今年冬季推出的《喧哗番长4 一年战争》、《不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐》等新作的消息而举办的，Chunsoft社长中村光一以及Spike社长樱井光俊皆来到现场为活动造势，除此之外，这些新作的制作人也都来到了现场，气氛非常热烈。



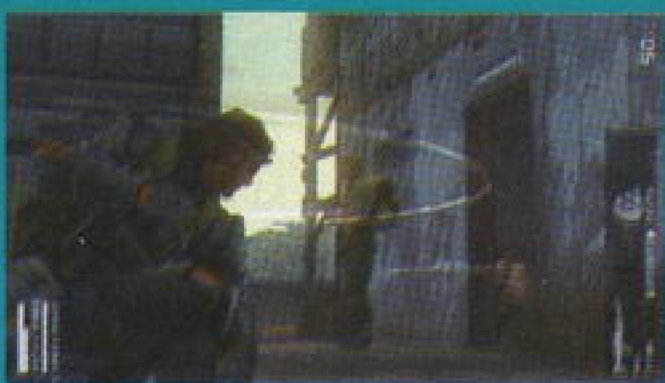
活动现场提供了众多的试玩机供到场玩家体验这些新作的魅力，除此之外还公布了《风来之西林4》等新作的发售日，而令现场气氛达到高潮的便是在《喧哗番长4 一年战争》的主题活动时，日本人气女明星南明奈（曾代言《潜龙谍影4 爱国者之枪》）的到场。Spike方面宣布，本作请来了日本人气摇滚乐队志气团演唱主题曲，此外以“《喧哗番长》系列”为基础改编的电影也将于明年春季上映。



11月30日 随着“《勇者别嚣张》系列”以及《勇者30》等用点阵风格描绘画面游戏的推出，日本游戏圈可谓兴起了一阵“点阵热潮”，日本一Software方面本日便公布了又一款点阵风格画面的迷宫探索游戏——《古典迷宫 扶翼之魔装阵（クラシックダンジョン 扶翼の魔装阵）》，游戏支持由玩家自己绘制点阵画来创造角色，并且在画面复古的同时，音乐也会在一部分时间采用8bit主机时代的效果。游戏预定于2010年2月18日发售，对应平台为PSP，售价5229日元。

12月3日 英国中部以赛马而闻名的德比市市会议上提出了要修建两条新的公路，而其中的一条经网上公众的选举，很有可能将以电子游戏界最著名的女明星——“《古墓丽影》系列”的主角劳拉·克劳馥命名。而说起劳拉和德比市，还确实有着一定的联系，这里是“《古墓丽影》系列”最初的开发商Core Design工作室的所在地，直到2006年关闭前一直都在这个城市。

12月4日 备受关注的PSP平台ACT大作《潜龙谍影 和平行者》的发售日终于在今日被公布于众。Konami方面表示，本作的日版将于2010年3月18日发售，售价5229日元；而美版则要稍微晚一些，于2010年5月25日发售。此外，Konami官方还确认，《潜龙谍影 和平行者》将同时对应UMD零售和PSN下载两种方式销售。



12月7日 Taito方面表示，将于2010年2月25日于PSP平台发售经典游戏《离子射线++（QIX++）》，UMD版售价3980日元，下载版为2800日元。《离子射线（QIX）》是Taito在1981年曾推出的一款街机游戏，游戏需要玩家拖动一个指示标，一边躲避屏幕上出现的阻碍物、一边勾画线条来占领区域，占领达到75%以上即为过关。《离子射线++》在原作的基础上，对画面及游戏性进行大幅强化，加入更多的游戏要素以及新模式，利用PSP无线联机功能更支持最多4人进行游戏。



Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

儿童天堂

女人和小孩的钱永远是最好赚的，这是经济学家与奸商们的共识。一个月薪3000块的女性小白领可以花两个月的工资去买个LV的包包，一个月收入不到5000元的家庭可以花几万元给孩子买个钢琴。只要掌握了这两个群体的消费习性，就可以享受丰厚的利润。过去任天堂无论风吹雨打总是安坐如山，摇钱树俯拾皆是。如今的任天堂在坐享儿童市场的同时，也抓住了同样高利润的女性市场，于是便走向了鼎盛。雷吉得意洋洋地说：“美国8成的女性玩家属于任天堂。”NDS设计成化妆盒的模样可能也是在潜意识中考虑到女性的需要。

但女同胞们喜新厌旧的速度也是惊人的，一件几千块买来的衣服可能穿了几天后就被永远封存在衣橱的角落，赶时髦买来的游戏机也很容易被她们打入冷宫。NDS的时装、厨艺、宠物等女性向游戏早已不像两三年前那么火爆，这可能和女性玩家的流失有关。不过任天堂倒是不怎么担忧，因为他们还有一个更大、更稳定的用户群——从1983年FC发售至今，任天堂最大的衣食父母从来都是少年儿童。

最近的一份NPD报告显示，全美未成年玩家数量超过5000万，占美国未成年人总数的82%。未成年玩家的游戏热情都很高，每周游戏时间达10.8小时。这是个相当惊人的数字，目前NDS在美国的累计销量约4000万，其中未成年玩家占了很大的比重。假如未成年NDS玩家有3000万，那么NDS仅在这个年龄层中还能挖掘的潜在市场就有2000多万。美国每年有400多万婴儿诞生，理论上来说每年就有400多万儿童进入适合玩游戏的年龄，这就为任天堂补充了源源不绝的用户。更为美妙的是，要把这些初尝游戏的娃娃们变成自己的用户，任天堂几乎不需要依靠每年圣诞商季新鲜出炉的大作，几年前的《任天狗》、《马里奥赛车DS》等游戏对他们来说与新作无异。所以NDS的这些老面孔们与千年树精一样精神矍铄，《马里奥赛车DS》今年又卖了300万套，《新超级马里奥兄弟DS》今年也卖了将近300万，还有两个《脑白金》一个《任天狗》依旧在百万销量榜中熠熠生辉。也许在NDS退出市场之前都不会看到他们被撤下货架的时候。

今年的“黑色星期五”NDS北美销量超过百万，达到了又一个历史新高。自从NDS在美国发售以来，每年黑色星期五的同比销量增幅都有20万台以上。这是堪称恐怖的数字，更加恐怖的是任天堂没有借助降价，也没有借助任何大作就完成了这一壮举。11月份任天堂在美国几乎没有推出任何NDS新作。索尼和微软以大作与降价两架马车拉动硬件销量的铁则在NDS身上并不适用，深受小朋友喜爱的NDS无需马车拉动也可以健步如飞。根据美国黑色星期五黄金周期间的民众消费习性，NDS的百万销量中应该有很大一部分是家长送给孩子的礼物。任天堂就像游戏业界的迪士尼，总是让家长们放心掏钱，而且通常也可以让收到NDS的孩子们欢呼雀跃。这到底是任天堂悉心经营数十年的领地，即使是在索尼当道的年代，任天堂也从未失去这片肥沃的土壤。



90年代初，美国的一些学者们把泡在游戏中的孩子们称作“任天堂儿童”，他们担忧美国文化会被日本征服。今天NDS在美国的影响力更胜从前，但抵制日本文化侵略的呼声早已不复存在，因为任天堂的游戏已经是美国少儿文化的一部分。那些从人类玩乐天性中凝聚而来的游戏本无国界之分。

再见吧！卡带



Darkbaby

真名徐继刚，"游龄"超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

就在前一阵子，任天堂社长岩田聪还信誓旦旦地宣称网络下载服务需要20年才能完全普及，近日他在接受伦敦《金融时报》专访时却透露了截然相反的讯息。岩田氏在观察了亚马逊的电子交易服务后，发现消费者只要一次性支付前期费用，就能够按月及时获得足够的商品资料，他认为这是一个崭新的商业模式。由于消费者无需支付过多费用，更有利于进一步推进市场拓展。岩田聪宣称任天堂的次世代携带游戏主机将不会再有传统的卡带插槽，会全面采用网络下载服务。任天堂高层前后矛盾的言行显然有着迷惑竞争对手视线的意图，同时也表明该社对软件流通体制的大变革存在着一定顾虑，这毕竟将是一场颠覆性的革命行动，稍一迟缓或不审便可能遭遇灭顶之灾。

无独有偶，Square Enix执行总裁和田洋一日前在接受英国著名游戏媒体MCV采访时同样语惊四座，和田宣称"在十年内我们现在定义的家用机游戏将不复存在！"他警告说："所有的家用机游戏开发商和分销商都将迎来一次巨大的冲击，从而走进一个全新的游戏时代。以提供平台服务、游戏连接以及数字下载为主的新的盈利方式将取代现有的家用机游戏运营模式。"颇耐人寻味地是，和田洋一特意提到索尼和微软等硬件厂商已经为变革做好了准备，并未言及当前全球最大的厂商（同时也是SE目前仰赖最深的合作伙伴）任天堂。两位业界重要人物在不同场合的言论显非有意唱合，但却清楚表露了对未来趋势的不谋而合，和田洋一的言论在某种程度上是在对任天堂施加压力，如果京都老铺无法及时顺应时代潮流，或许还将和当年卡带和CD-ROM格式之争那样再次遭遇第三方厂商全面抛弃。

11月最末一周是传统圣诞节销售旺季的揭幕战，任天堂当周在全美总计售出了约100万台以上NDS主机，这个数字不但达到了PSP销量的六倍，连炙手可热的苹果iPod Touch/iPhone也逊色颇多，真实的数据依然清晰证明了任天堂依然还是TV游戏产业（携带游戏产业）无可争议的绝对霸主。辉煌依旧的现状下，并不代表着任天堂可以高枕无忧，经过前几年的超常发展后，该社目前已经处在了事业发展的一个关键瓶颈期。在现有的市场运营模式下，任天堂已经将市场拓展到了临界状态，其边际利润率无法再支持类似前几年那样井喷式的业绩成长，如果不能及时进行转型，任天堂可能会陷入缓慢而不可逆转的衰退。近日SE发表的上半年度财报也显示了传统软件流通体制已不合时宜，虽然NDS版《DQⅨ 星空的守护者》销量刷新了全系列最高记录，但SE的经营利润却并未因此水涨船高。另一方面，由于当前消费者趣味的飘忽不定，导致SE本年度诸如《巴哈姆特之血》、《沙加 秘宝传说》等NDS用大作的销量均不如预期，严重的积压给发行商和小卖业者造成了不小损失，如果采用网络下载服务，这样的在库损失显然可以避免。

苹果的App Store模式或许是目前解决传统软件流通体制弊端的最佳方案，除了来自苹果方面的竞争压力以外，微软Xbox-Live和索尼PSN的进展也无法让任天堂漠然置之。任天堂显然深知自身的短长，该社在网络服务方面的经验和技术力明显逊色于竞争对手，但任天堂却拥有着其他对手无法望及项背的软件开发力。由于缺乏真正具备引爆市场效力的突破性软件，苹果等网络下载业务的先行者们的成就始终受到制约，任天堂的创造活力或许更具备发动一场软件革命的资本。

从早期的半导体ROM到如今的闪存式ROM，卡带的应用不但凝聚了任天堂数十年的辉煌成就，同时也包含着数以亿计掌机游戏玩家的美好回忆，然后时代的车轮必将推动全面变革的来临。对于任天堂来说，多年积累的丰富软件资源无疑是一笔巨大的可利用资源，尤其是本世代NDS主机取得的辉煌成就，该社未必会仿效PSP go那样唐突推出一款完全舍弃卡带插槽的次世代携带主机，或许类似NDS逐步放弃GBA卡带插槽那种渐进式方法才是顾及所有传统消费者的明智之举。

再见吧！卡带。

一个时代的产物即将退出历史舞台，留给我们的是无限美好的童年记忆。

掌机销量榜

PORTABLE GAME SALES RANKING TOP 10

栏目主持：雷伊

本次日本软件销量榜的第一位被《雷顿教授与魔神之笛》摘得，首周销量突破了30万套，虽然比起前作《最后的时间旅行》有小幅下降，但毫无疑问这依然是个非常牛的成绩。其他上榜的新作中，除了《马里奥&索尼克》日版以外，都是小打小闹，首周成绩在1万套左右徘徊。《DQIX》重新回到了榜单内，累计销量超过了400万套，长卖指数非常之高。硬件方面，NDSi家族的累计销量已经超过了400万大关，热卖势头仍未减退。

软件销量（日本） 2009年11月23日～2009年11月29日

1 雷顿教授与魔神之笛 NDS
レイトン教授と魔神の笛
Level-5 | AVG | 2009年11月26日 | 5040日元
本周销量 30万1290套 | 累计销量 30万1290套

"《雷顿教授》系列"第二季的第一款作品，除了大家所熟悉的角色外，众多全新角色也在这一季中有着非常多的戏份。大牌明星声优、大量原创谜题等系列一贯的要素均尽数保留，此外游戏还加入了一个耐玩性非常高的迷你模式，这也意味着系列正在开始进一步探索新的方向。

2 朋友聚会 NDS
トモダチコレクション
Nintendo | ETC | 2009年6月18日 | 3800日元
→ 本周销量 6万8244套 | 累计销量 170万9209套

3 口袋妖怪 心金·灵银 NDS
ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー
Nintendo | RPG | 2009年9月12日 | 4800日元
→ 本周销量 3万6963套 | 累计销量 302万1701套

4 雷电十一人2 威胁的侵略者 NDS
イナズマイレブン2～脅威の侵略者～
Level-5 | RPG | 2009年10月1日 | 4980日元
→ 本周销量 2万4742套 | 累计销量 65万9104套

5 马里奥&索尼克 携手冬季奥运会 NDS
マリオ＆ソニック AT バンクーバーオリンピック
Nintendo | SPG | 2009年11月19日 | 4800日元
new 本周销量 2万500套 | 累计销量 4万6163套

6 J联盟 创造职业球会6 J之荣耀 PSP
J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！6 Pride of J
SEGA | SLG | 2009年11月12日 | 6090日元
↓ 本周销量 1万3180套 | 累计销量 12万6155套

7 光之圣女传说 诸神的黄昏 PSP
ラ・ピュセル ラグナロック
日本一Software | S・RPG | 2009年11月26日 | 5229日元
本周销量 1万849套 | 累计销量 1万849套

这款日本一Software实验性质的S・RPG在当年就引起不少玩家的注意，这也为后期"《魔界战记》系列"的大卖打下了良好的基础，如今这款当年的实验作品登陆PSP平台，大幅改进后的本作以全新的面貌与大家见面，好好体会有着"魔界战记前身"之称的本作的魅力吧。

8 寒蝉鸣泣之时 黎明 携带版 加强版 PSP
ひぐらしデイブレイク Portable MEGA EDITION
Alchemist | FTG | 2009年11月26日 | 6090日元
new 本周销量 8675套 | 累计销量 8675套

9 哆啦A梦棒球2 热斗究极运动场 NDS
ドラベース2 热斗ウルトラスタジアム
NBGI | SPG | 2009年11月19日 | 5229日元
new 本周销量 8654套 | 累计销量 2万7553套

10 勇者斗恶龙IX 星空的守望者 NDS
ドラゴンクエストIX 星空の守り人
Square Enix | RPG | 2009年7月11日 | 5980日元
↓ 本周销量 8414套 | 累计销量 403万8990套

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2009年11月23日～2009年11月29日

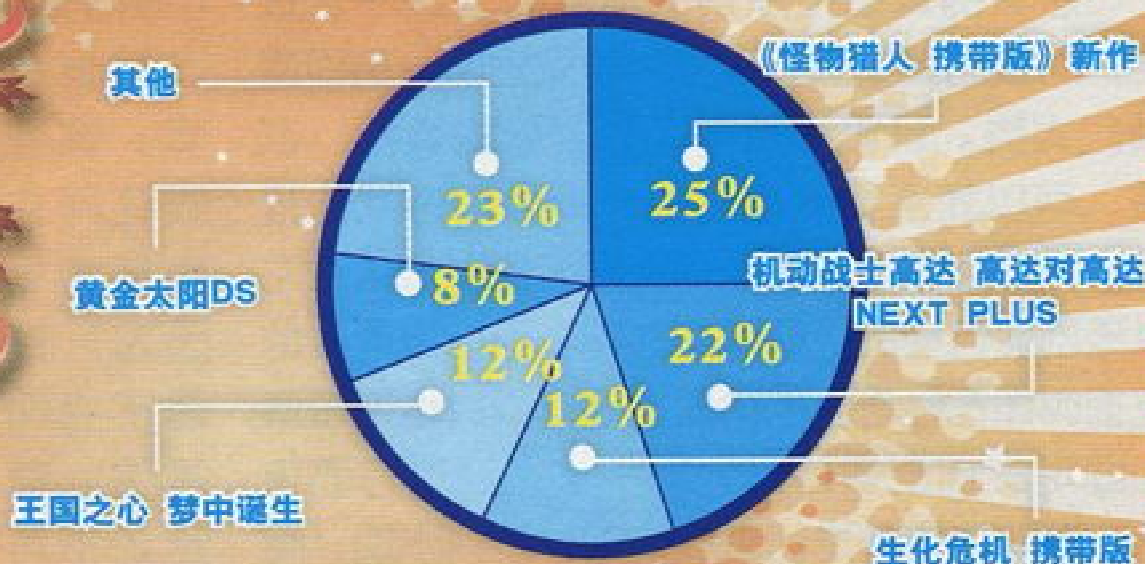
机种	周间销量	2009年销量	累计销量
NDSi	11万100台	286万1698台	414万9070台
PSP	3万9966台	191万2271台	1299万735台
NDSL	4616台	44万385台	1784万6353台（2429万5559台）
PSP go	3925台	5万8724台	5万8724台

排名	游戏	平台	英文名	厂商/类型/发售日	本周销量	累计销量
1	马里奥和路易RPG3	NDS	Mario & Luigi: Bowser's Inside Story	Nintendo / A·RPG / 2009年9月14日	11万310套	59万3709套
2	新超级马里奥兄弟	NDS	New Super Mario Bros	Nintendo / ACT / 2006年5月15日	8万2610套	744万6658套
3	马里奥&索尼克 携手冬季奥运会	NDS	Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	SEGA / SPG / 2009年10月13日	7万1964套	29万9289套
4	马里奥赛车DS	NDS	Mario Kart DS	Nintendo / RAC / 2005年11月15日	7万518套	625万9053套
5	王国之心 358/2天	NDS	Kingdom Hearts 358/2 Days	Square Enix / RPG / 2009年9月29日	6万4494套	70万7343套
6	爆丸战士	NDS	Bakugan: Battle Brawlers	Activision / ACT / 2009年10月20日	6万942套	29万1497套
7	小小大星球	PSP	Little Big Planet	SCEA / ACT / 2009年11月17日	5万4749套	8万7031套
8	个性时尚 女生模式	NDS	Style Savvy	Nintendo / SLG / 2009年11月2日	5万3586套	9万8644套
9	刺客信条 血族	PSP	Assassin's Creed: Bloodlines	Ubisoft / ACT / 2009年11月17日	5万2412套	8万9496套
10	料理妈妈3	NDS	Cooking Mama 3: Shop & Chop	505 Games / SLG / 2009年10月20日	5万1008套	10万7855套

最期待

读者期待榜

（根据123辑调查表统计）



也许是发售日临近，也许是我们最近连续几次做了游戏的大篇幅前线报道，《王国之心 梦中诞生》在读者间的期待度有所上升，而根据最新的情报，已证实年幼时的凯莉也会在游戏中出现，在故事上真是非常吊人胃口。占23%比例的其他游戏中包括了《牧场物语 双子村》、《战场的女武神2 高卢王立士官学校》、《二之国》等作品。

玩家心声

- 期待《生化危机》新作，不知Capcom会用什么系统来演绎掌机上的《生化》。（杭州 朱建贤）
- 希望《大航海时代》能在掌机上推出新作，太有爱了，其他版本全通了（PC的）。但有可能会在掌机上出新作吗？（广东 林茂）
- 《真·三国无双MR2》，此作乃PSP平台上罕见的逆移植过的作品的第三作，值得让人期待。（广州 朱浩伟）
- 《战场的女武神2》，本作的第一部发布在PS3上，因为我没钱买，只得去朋友家借机，但现在第二部发布在了PSP上，我太高兴了。（广州 振丰）

黄金眼 Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



偶像大师 华贵星辰

アイドルマスター ディアリースターズ

NDS

◆NBGI◆AVG◆2009年9月17日◆日版

◆1～16人◆2Gb◆6279日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

游戏时间：20小时以上

黄金眼评分 22

文 胧月

在同系列中纵向比较，本作的质量的确不算高，一方面是游戏类型的转变带来不适应感，另一方面是厂商在简化系统的时候没有把握好分寸，让人简直有开着金手指冲关的错觉，策略性缺失严重。啊，真怀念只有GBA的时代，不管是厂商还是玩家都不会区别对待，咱也用不着战战兢兢写字。

由SLG到AVG

这次的转型虽从系列角度而言是一次叛逆，而放到整个美少女类的游戏里看，倒可谓顺应大势。玩家不用再面对紧张的课程、试演，可以完全按照自己的节奏掌控游戏的推进。经抽丝剥茧，偶像营业部分得以放大，尤其是剧情营业的大幅增加让玩家可以更直接地发掘偶像在性格上的可爱之处，同时也与每章的固定主线剧情良好地同一化。从这方面来看，游戏的转型是比较成功的，没有出现“阉割掉课程和试演就当AVG拿出来卖”的恶劣情况。少女们（有异议！）由最初确立目标，一步一步前进，最终走向成功或无怨无悔的结局。与制作人和两名同伴间的微妙关系、前辈们的关怀、凉的伪娘捏他都是不错的调味剂，可以说，本作中配角们的存在感有明显的进化，这种进化不仅体现在配角由剪影变为“有脸人”，也得意于她们与剧情的关联度大幅提高。

但令人颇感遗憾的是厂商对节奏的把握，明明在热切地关注着剧情发展，中途却要强制进行课程和试演。课程和试演这两件事本身是不错，却因为厂商的处理不当而沦为鸡肋。首先，游戏不再有时间限制，课程和试演都缺乏策略性，更严重一点则是变成了完全的应付差事，与以往需要切准时间



▲偶像与制作人之间的关系是游戏的看点。



点并有针对性地进行相比，这次只要先发展完所有剧情，然后集中刷能力即可。另外，由于试演只有一名审查员，因此玩家只需要集中强化一项能力。换句话说，玩家所培养的三种能力，最后能够起到作用的只有一项。于是，投机取巧的办法来了，只要专注训练一种能力，然后不断地刷星期，等流行情报与能力一致时参加试演。在笔者看来，与其说这是在体贴玩家，倒不如说是平衡性缺失。厂商如果可以多花心思，完全可以将课程和试演会合理地穿插到剧情中（《樱大战》的LIPS就是不错的榜样），做到一气呵成的整体感，而不要让玩家明明迫切地想看看接下来要发生什么事，却又要烦恼地去玩扎堆的迷你游戏。

角色

虽然只是一款外传性质作品，3名原创主角从外表、设定、声优到剧情表现都毫不含糊。尤其是在人物设定上，除了日高爱是中规中矩的上进型女主角外，另外两名角色都剑走偏锋。

大概是意识到视频网站的影响力，厂商借用时下超级火热的网络偶像概念创造出水谷绘理。日本规模最大的视频站点niconico拥有60万付费用户，免费用户更不计其数，游戏厂商和艺人甚至会专门在该站点发布一手的宣传CM。由于涉及到版权问题，不少用户二次创作的ACG视频均有被删除的危险，独有VOCALOID、《东方》和《偶像大师》这三个题材完全开放，并独立成专门的栏目供用户发挥。水谷绘理恰好是厂商对这部分网络用户的回应，只可惜受于平台限制，该角色并没有多少令玩家二次发挥的空间。

秋月凉的伪娘身分更露骨地迎合了这个扭曲的世界，虽说瑞穗、名津流、面纸姬等一干人走在前列，但秋月凉当伪娘的理由是我见过最扯淡的——行为和目的根本就是在背道而驰吧。看着这种被逼良为娼的良家少男，我真的有些心痛：孩子，所有人都不会承认你是个男人的。

舞台



▲人气偶像的登场。

这是凡谈到《IM》就不能漏过的话题，不管滴了多少次眼药水又问了多少遍自己的良心，实在没办法对舞台的总体表现给出高评价。角色的2D立绘算得上精良，但3D模型实在是非常不可爱，有被做歪了的劣质手办的神韵（嗯，行话叫“邪神”）。所以，尽管能详细设定每一句歌词时角色所对应的动作，展现玩家的创作能力，可最后的成品无论如何都很难称得上“有欣赏价值”。

当然，让玩家能自由编辑舞蹈对于整个系列而言是不错的新尝试。动作与动作之间的衔接还存在较严重的不流畅，如果能在今后的作品中加入自动补帧的系统，并在画面上表现适当，应该能让《IM》的同人作品创作再次达到峰值。



◀网络偶像的流行元素。

结语

还是那句老话，别以审视正统续作的目光来看待本作。所谓的“外传”作品通常会透射出厂商的“免责”和“革新”两种心态，本作正好将这两种心态一并体现出来。撇开糟糕的育成系统和道具收集，剧情和角色魅力并不比它的前辈们逊色。

黄金眼

GOLDEN EYE CROSSREVIEW

栏目主持 雷伊



最近掌机游戏不少，素质出众的也不少，《雷顿教授》第二季的开篇之作以及《PSp2》以本身的高品质和充实的游戏内容获得了“黄金珍藏”级的评价，而《塞尔达传说》、《心跳回忆4》等三款作品离“黄金珍藏”也仅有一分之差，本身品质也绝对没得说，如果是FANS相信一定不会失望。NDS的《尤歌朵拉同盟》虽然门槛有些高，但如果掌握系统后玩起来可以说是行云流水，向战略游戏玩家推荐。

乐高印地安纳琼斯2 冒险再续



PSP

总分22

画面 ★★★☆☆

音乐 ★★☆☆☆

机关丰富度 ★★★★☆

游戏以回忆的方式展开，玩家需控制主角在岛上收集以前的冒险日志散页，而途中加入的其他角色均会以其独特的能力助主角一臂之力。



伊娃：游戏中小岛的设计颇具创意，不仅起到游戏菜单的作用，而且亦是个超大的冒险关卡，且包含众多收集要素。故事模式中的关卡设计得相当丰富，内容充实且趣味横生，而且机关以及辅助道具都是尽显乐高积木风格，这也算是本作除去惊险刺激的冒险以外的另一大看点吧。每个关卡中的收集要素都非常丰富，隐藏区域更是需要花费超多时间精力去发掘，再加上合理选择同伴的设定使得游戏充满了战略性。本作中最让人头疼的非背景音乐莫属了，从头到尾播放的都是那段单调的“经典”开场曲，令人异常烦躁。 **7**

盲先知 游戏继承了“《乐高》系列”游戏“玩具+原作”的特色，可玩性很高。流畅的手感、丰富的关卡设计和趣味十足的玩法都是游戏的亮点。 **8**

羽纹 充满童趣的画面风格让人在游玩的时候心情很是轻松，关卡中的隐藏要素多得令人发指，想必会令那些有收集癖的玩家大呼过瘾。自创关卡模式可以让玩家充分发挥自己的想象。 **7**

■Lego Indiana Jones 2: The Adventure Continues■UMD■LucasArts■ACT
■2009年11月17日■1～2人■无对应周边

梦幻之星 携带版2



PSP 黄金珍藏

总分27

系统 ★★★★★

收集要素 ★★★★★

联机乐趣 ★★★★★

拿起各种武器与怪物、机械、人类战斗——本作通过充实的职业系统、动作和装备完美体现了这一简单主题的乐趣，玩家还可以通过免费的网络服务享受联机乐趣。



胧月：相比具有试验品意味的前作，本作完成了掌机版《梦幻之星》真正意义上的进化，给人留下深刻印象的优点如下：1.富有魅力的角色；2.创建角色的可塑性强；3.进化的战斗系统；4.从菜单到任务都毫无压力的系统；5.丰富的收集要素，6.一如既往的欢乐联机。在新世界中，冒险的乐趣因上述6个优点而大幅强化，新的战斗动作和挑战模式的复活大大提升了游戏的可玩性，尤其是联机的CHAIN系统可以让同伴们的攻击形成连携并在最后终结一击，充分诠释了“大家一起玩”的乐趣所在。 **9**

羽纹 战斗系统与前作大同小异，但武器技能招式的演出华丽不少。大块头BOSS们的攻击频率和手段都有不同程度强化，不再像前作那样基本靠一味狂砍就能打倒，挑战性有所上升。 **9**

乌冬 战斗部分加入了更多新动作，虽然这样一来战斗的操作会变得更加繁琐，不过好处也是显而易见的，在面对怪物的攻击时我们有了更多的应对手段，大大提高了战斗效率。 **9**

■ファンタシースターポータブル2■UMD■SEGA■RPG
■2009年12月3日■1～4人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS

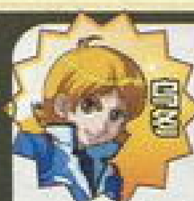


PSP 热血推荐

以街机平台《机动战士高达 高达对高达 NEXT》为基础移植的加强版，游戏收录了从初代《高达》到《高达UC》中的众多具有代表性的机体，玩家可以选出一架与电脑或是其他玩家进行2对2的团体对战。

总分26	
手感	★★★★★
机体数量	★★★★★
BGM	★★★★★

■机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS■UMD■NBGI■ACT
■2009年12月3日■1～4人■无对应周边



光是机体的数量就体现出了移植的诚意，不但街机版的机体一个不漏地全部保留，还加入了许多令街机版玩家眼红不已的新机体，无论是喜欢《高达》旧作品还是新作品的玩家都可以在这里找到称心的机体。战斗部分，NEXT DASH系统的加入使得战斗的节奏感大幅提升，不仅以前的战法在这里不再适用，对玩家的反应和心理素质都有了更高的要求，这点只有通过不断的对战才能慢慢习惯。不打10分的原因是4人联机时有拖慢现象，这个问题在前作就已经存在，不过到了本作也没有改进，比较无奈。 **9**

胧月 机体数量大幅增加，同时削弱了前作所谓的“七强”，平衡性在系统进化的基础上更进一步。近距离的联机根据关卡不同可能会有少许拖慢，好在还没到影响对战的程度。 **9**

盲先知 虽然题材有“FANS向”的嫌疑，不过游戏的手感与平衡性值得喜欢动作游戏的玩家都来尝试一下。游戏的帧数很足，视觉效果非常流畅。 **8**

心跳回忆4



PSP 热血推荐

总分26	
心跳度	★★★★☆
耐玩度	★★★★☆
诚意度	★★★★☆

“《心跳回忆》系列”15周年纪念之作，沿袭了一贯的“养成系统”并大幅强化，约会时的“特殊事件”让玩家更能感受到“心跳”二字的含义。游戏的追加要素也非常厚道，多周目时仍然不会感觉乏味。



游戏中丰富的特技可以让玩家在三年校园生活中磨炼出一个成绩优秀、体育万能的优等生，各种丰富多彩的小游戏也是一如既往厚道。游戏从界面到音效都无时不刻不在表现出高中生活的欢快，直到最后“传说之树”下的表白，本作都能够让人找回当初玩初代时的感动。如果说前两作《心跳回忆》并没有让你满意的话，那么你绝对应该尝试一下本作，虽然没有初代那样的轰动，但它的确是Konami在15年后对该系列爱好者的一个满意交代。另外，游戏中各个角色的Q版造型的确是非常可爱哦。 **9**

雷伊 虽然乍看上去很怀旧，但游戏中的女孩们其实个个都是与时俱进，台词不会让人觉得老套乏味。育成系统相比以往的作品能够感觉到明显的进化，整体完成度非常之高。 **9**

阿鲁 游戏的舞台和风格都回归原点，这让许多玩过系列初代的朋友感动不已，打工赚钱这一系统也让游戏变得更加真实，不过我怎么感觉越来越《下级生》了呢（笑）。 **8**

■ときめきメモリアル4■UMD■Konami■SLG
■2009年12月3日■1人■对应PSP专用摄像头

雷顿教授与魔神之笛



NDS 黄金珍藏

总分27	
剧情	★★★★★
谜题	★★★★☆
厚道度	★★★★★

作为脑白金游戏的典范，将AVG要素与谜题要素相结合的“《雷顿教授》系列”自然是爱好脑白金游戏以及侦探、解谜类游戏玩家的首选。



游戏将时间轴放到了三年前，本作开篇使用大量CG给玩家制造出了一个巨大的悬念，随着剧情的深入，越来越多的谜团接踵而至，紧接着便是雷顿用那透彻的分析将一个个谜团解开，最终拨云见日找出事件的真相。虽然本作的剧情算不上十分优秀，不过还是有不少可圈可点之处，相信许多人玩到最后都有一种“猜到了开头但是没猜到结尾”的感觉。谜题方面有所创新，不过难度方面降低了不少，迷你游戏方面做得十分到位，不少后期的迷你游戏有相当高的难度，通关后的追加模式十分厚道，可以玩上很长时间。 **9**

雷伊 本篇部分依然保持着系列的高水准，故事虽然说不上非常好但就是让人难以忘怀，本篇通关后追加的新模式是系列一个全新的尝试，为本已非常出色的游戏锦上添花。 **10**

胧月 由于前面的三部曲已经迎来感人且谜团尽消的圆满结局，“玩家过高的期待”反而成为本作的累赘。尽管给人难度下降的错觉，实际上是玩家已经成为解谜老手的缘故。 **8**

■レイトン教授と魔神の笛■卡片（2Gb）■Level-5■AVG
■2009年11月26日■1人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

尤歌朵拉同盟 圣剑武勇传



作为《尤歌朵拉同盟》的外传推出的一款战略游戏，玩家要从多个国家中选择其一，不断地占领敌方的根据地来扩大自己的版图，最终达到称霸世界的目的。

总分22
战略性 ★★★★☆
流畅度 ★★★★☆
沉迷度 ★★★★☆

■ユグドラ・ユニゾン 圣剑武勇传■卡片（256Mb）■Atlus■SLG
■2009年12月3日■1人■无对应周边



系统比较深奥，但相关的说明却不是很充分，所以在对系统的掌握上需要有一个相对漫长的摸索过程。但掌握了系统之后就会发现，游戏本身非常爽快，没有复杂的目的，玩家只需一味地侵占其他领地即可，战斗的节奏也很快，使用触控笔操作起来非常流畅。游戏的战略性不低，而一些独创系统的引入也为其加分不少。不过玩到后期，会发现游戏的目的实在是有些单一，玩家只是在一遍遍地重复相同的事情，玩久了以后难免会觉得有些单调，如果能多加入些游戏要素，相信会令其变得更加充实。 **8**

胧月 动作细腻的点阵角色值得称道，BGM也充满怀旧情怀。但是游戏对上下两个屏幕的协调明显没有做好，明明需要目不转睛盯着下屏的时候，上屏却在发生重要剧情。 **7**

阿鲁 游戏的系统依旧复杂，不好好看教程可是会吃大亏的。虽然游戏由之前的走格子变成了即时战略，不过内容依旧丰富，策略性依然不减，多个势力的选择让游戏更具可玩性。 **7**

怪兽敢死队



总分20
动作手感 ★★★☆☆
战斗刺激度 ★★★☆☆
内容丰富度 ★★★★☆

本作是一款以“人与怪兽”之间的斗争为主题的动作游戏。玩家在游戏中要扮演“怪兽敢死队”的一员，使用大剑、大锤、爆击枪等9种不同类型的武器与各种巨大的怪兽一决高下。



整体素质要比想象中的好一点，作品最大限度地发挥了奥特曼里怪兽们的优势，这本身就能吸引部分玩家参与其中。多样化的武器装备和颇具新意的研究开发系统对于那些喜欢收集的玩家来说具有很大的诱惑力。不过游戏打击感比较生硬，没有刀刀入肉的爽快感，而BOSS战时的视角处理更是到了蹩脚的地步，特别是站在巨大体型的怪兽脚下时，基本无法判断对方和周围的情况，以至于遭受连续攻击。虽然游戏收录有300余个任务，不过任务类型只有采集、讨伐和搜寻三种类型，玩多了不免会心生腻味。 **7**

乌冬 本作概括起来就是将特摄片与《MH》要素结合起来而诞生的作品，与巨大怪兽战斗时的画面很有魄力，不过游戏的手感和贴图都比较糟糕，不是对特摄很感冒的玩家恐怕提不起兴趣。 **6**

盲先知 游戏的很多要素类似《怪物猎人》，不过本身素质却不敢恭维，较差的手感和别扭的视角都是缺点。不过游戏中怪兽塑造得倒是个性十足，很有特摄片的风味。 **7**

■怪兽バスターズ■卡片（512Mb）■NBGI■ACT
■2009年12月3日■1～3人■无对应周边

塞尔达传说 灵魂轨道



总分26
新鲜感 ★★★★☆
谜题难度 ★★★★☆
爽快度 ★★★★☆

继《幻影沙漏》之后，“《塞尔达传说》系列”在NDS上的第二作，火车是本作的主题，林克与塞尔达公主为寻找铁轨消失的原因而展开了冒险，双人合作是本作最大的卖点。



给人很大感觉是延续了《幻影沙漏》的模式，交通工具由原来的海船变成了火车，操作模式也差别不大，这部分没有太大的惊喜带给玩家。本作最大的创新其实在于冒险模式的进化上，双人合作冒险虽非系列第一次出现，但本作却在这方面了做足了文章，由此带来了更丰富的解谜方式，同时控制两个人来解谜不仅对操作更加有挑战性，紧张感也增强了不少。总体来说，本作的迷宫难度依然不高，只要依照提示，基本上都可顺利解开谜题，难度的降低也是针对玩家群作出的妥协，所以即便是新手也可轻松享受到游戏的乐趣。 **9**

乌冬 因为加入了新的解谜道具，所以谜题部分也做了大幅度的更新，连平时NDS机能中使用率最低的麦克风也被最大程度利用，制作人的巧妙心思得到了充分体现。 **9**

胧月 要保证不雷同、不降低素质地制作一款《塞尔达》并不容易，本作依旧出色地回应了玩家的期待。虽然进化幅度没有宣传得那么大，但游戏本身的品质毋庸置疑。 **8**

■The Legend of Zelda: Spirit Tracks■卡片（1Gb）■Nintendo■A・RPG
■2009年12月7日■1～4人■无对应周边



文 雷伊
美编 Juxi

真·三國無双 MULTI RAID 2
マルチレイド

三国英豪再度集结 共同迎战新的威胁

今年2月份发售的《真·三国无双 联合突袭》虽然在玩家中的评价褒贬不一，但不可否认的是，武将帅气的觉醒造型、联机共同完成任务等要素均为发展陷入瓶颈的“《无双》系列”注入了全新的活力。日前，Koei公布了《联合突袭》的最新续作，同样是在PSP上进行首发，虽然游戏目前公开的情报并不多，不过可以肯定它相对前作会有相当大的变化，下面就一起来看一下吧。

PLAYSTATION PORTABLE

真·三国无双 联合突袭2 真·三国无双 マルチレイド2	Koei	ACT	预定2010年春	日版
	1～4人	售价未定	无对应周边	

故事

后汉末期，群雄割据的混沌时代，三位杰出的英雄崭露头角。
魏国的曹操、吴国的孙坚和蜀国的刘备，
他们经过长期的战乱，确立了三国鼎立的局面。
但是，这种和平却是短暂的，
随着最强武人吕布的出现，大地再次陷入混沌。
三位英雄最终联手打败了吕布，并宣誓共同维持大陆的和平。
但是，当年战乱的时局和与吕布的战斗，却孕育出了新的危机。
武将们的觉醒释放出了大量的斗气，
这些纯粹的力量块，却被秘密地汇聚到了某个地方——
曾经统一大陆的秦国的始皇帝所沉眠的始皇帝庙。
在吸收了斗气之后，始皇帝再度觉醒，
作为魔王复活的他扬言要复活帝国。
而有着强力咒术、以及大地的魔兽等力量加护的始皇帝，
为了实现他“不老不死”以及创造“永远的帝国”的野望，
给这片大陆重新带来了战乱。
与新的威胁的战斗，已经开始！

为了追求“不老不死”和“永远的帝国”，从阴间复活的残暴之王，视人命为草芥。能够操纵强大的法术，甚至有能力将天上的神仙都拉来做自己的帮凶，为了实现自己的野望不择手段。

始皇帝

新要素 全新敌人——魔兽

前作中出现的巨大兵器给《无双》玩家们带来了耳目一新的感觉，而本作中这些巨大兵器的原型将会亲自上阵，它们被统称为魔兽。这些魔兽原来都是天上的神兽，但是被始皇帝召唤并操纵，成为了玩家的敌人。而魔兽与前作的巨大兵器最大的不同就在于，它们可以自由灵活地行动，因此相信它们对玩家的威胁将比巨大兵器更大。





魔兽 真·辟邪

拥有狮子般的身躯，行动灵敏，能够喷出火焰烧尽地上的一切。是作为前作中巨大兵器“辟邪”的原型存在的传说中的魔兽。



魔兽 真·天禄

利用巨大的翅膀在空中高速飞行，能够发动操纵自然的各种特殊攻击。前作中董卓所设置的巨大兵器“天禄”，就是以真·天禄的传说为原型制作的。



武将觉醒 前所未有的爽快感

孙尚香

赵云

觉醒系统可以说是《联合突袭》的最大特色了，消耗觉醒槽进入觉醒状态，原本大家所熟悉的武将们都会变成炫酷的超人造型，而在力量方面也会获得大幅进化。这一系统在本作中同样存在，而目前公布的赵云和孙尚香的觉醒造型也和前作并没有什么差异。

新要素 武器Overdrive系统

本作中只要消耗一定量的觉醒槽，就可以使武器进入Overdrive状态。在该状态下，武器的攻击力会提高、攻击范围会扩大，并且还可以使用武器固有的特殊攻击。另外，使用Overdrive状态下的武器还可以封住敌人的特殊能力，游戏中有些敌人的特殊能力非常具有威胁性，而通常状态下的武器是不足以与其抗衡的，这时就只有使用Overdrive武器来应战了。

通常状态武器

Overdrive状态武器

小乔武器Overdrive

赵云武器Overdrive

◀▲特殊能力具有很多效果，比如反弹攻击、进行反击等。当碰到很棘手的强敌时，就使用Overdrive化的武器来对付他们吧。

新要素 新角色参战

大家都知道前作中的可用角色其实都是来自于《真・三国无双5》，而本作则将在原来的基础上再加入新的可使用角色，比如这次为大家介绍的大乔就是连《真・三国无双5》中都未曾出现的新角色，在造型和武器上也是和4代之前截然不同。而除了大乔之外，本作预计还会有其他可用新角色登场，而敌方会有什么新角色出现也值得关注。

新角色 大乔

与妹妹小乔一样都是闻名天下的美女，人称"二乔"。虽然不喜欢纷争，但是为了夫君孙策，她也来到了战场之上。本作中她的武器不再是以前的扇子，而是变为了双杖。

新要素 对应基础模式

前作要想远程联机，就必须通过PS3的"Adhoc Party"软件才能实现，而本作除了将继续对应Adhoc联机模式外，还将对应基础模式（Infrastructure），这样不用PS3，只要有无线路由器就可以实现与朋友的远程联机了，更为方便。

《审判之眼》原本是一款PS3平台上的创意卡牌游戏，玩家可以利用PS3的摄像头，用真实的卡牌与游戏进行交互，召唤各式各样的生物，使用威力无穷的咒语。最近SCEJ宣布，这款游戏即将登陆PSP平台，而且去掉了繁琐的周边操作，成为了一款纯正的卡牌游戏，玩家无需另购卡牌和读卡设备即可轻松游戏，下面就让我们来看看这款游戏的情报。

Story

曾几何时，科学家西昂制作了一种可以自行思考的兵器——“机巧”（Biolith），这些恐怖的兵器在觉醒时，将会将整个世界导向混乱。导师维扎克作出了这样的预言：“接受了神谕的巫师将会改变世界，把人们从破灭中拯救出来”……

文 盲先知 美编 咕噜

THE EYE OF JUDGMENT

アイ・オブ・ジャッジメント

神託のウィザード

期待度 B

追加30种新卡牌！

本作中包括了PS3版的所有卡牌，包括初期卡牌和之后追加的第2套与第3套扩展卡牌，共300余张。除此之外还追加了PSP版特有的卡牌，共30余张。这使得游戏收录的卡牌总数到达了330张以上！

PLAYSTATION PORTABLE

审判之眼 神谕的巫师 The Eye Of Judgement 神托のウィザード	SCEJ	TAB	预定2010年3月	日版
	1～2人	售价未定	无对应周边	

神谕的巫师

故事模式的主人公，玩家在游戏中的形象。在听从了导师维扎克的预言后开始了旅程。

罗米莉

圣暗学院中的机械手臂少女，在一个小村庄里和主人公相遇，并一起展开旅行。圣女艾丁的后裔。

西昂

史上最优秀的科学家之一，机巧的创造者，他建造了机巧城，掀起了对神的叛乱，打算统治世界。

「机巧」大军入侵PSP！

Rule

和很多要削减对手HP的游戏不同，本作中的胜利方式是“在战场上占据5个格子”。游戏的战场由3×3共9个格子组成，其中最中间的一格为“机”属性，其他8个格子由水、火、土、木属性各两格组成。游戏中的生物牌都有相应的属性，在相生的属性格子里会获得HP加成，而在相克的格子里则会减少HP。

在原作中，游戏模式包括了和电脑展开对战的对战模式和与朋友一起游戏的联机模式，另外卡牌游戏都有的图鉴与套牌编辑模式也是少不了的。在本作中，厂商加入了原作中缺少了的故事模式，玩家扮演一名追寻神谕拯救世界的巫师，在对战和冒险中收集各式各样的卡牌，向着最终的目标“机巧城”进军。


▲除了最中间一格外，战场上其他格子都有“里属性”，从格子的右下角可以看到，有一些魔法可以把格子翻过来，从而改变属性。




▲每张生物牌上场时都需要设置朝向，位置不当的话不仅会无法反击，还会被抓住身后的弱点。

游戏中的卡牌有生物牌和魔法牌两种，消耗一定量的法力即可使用。由于玩家召唤的生物占据5个格子即可胜利，所以生物牌是玩家制胜的关键，而且它们也起到了打击敌人的作用。魔法牌的用途则更为多样，各式各样的魔法可以起到意想不到的作用，甚至一张牌逆转整个战局。

目前游戏的开发进度已有80%，SCEJ承诺将于2010年1月中旬放出试玩版下载，有兴趣的玩家不妨关注一下。

法力（MANA）

法力是游戏中的一个重要资源，使用卡牌的时候要消耗玩家的法力。在每个回合开始时，玩家会自动获得2点法力，而场上玩家所操控的生物也会为玩家提供一定的法力。另外，也有一些魔法牌可以补充玩家的法力。


◀通过联机，玩家可以和朋友交换卡牌，从而强化自己的套牌。

▼游戏有着壮阔的冒险舞台。



▲游戏中包括了为新手准备的教学关。



▲占据5格即为胜利，所以玩家在消灭对手生物的同时也要尽力保护自己的生物。

文 雷伊 美编 咕噜

100万トンのバラバラ



PLAYSTATION PORTABLE

100万吨大卸八块 100万トンのバラバラ	SCEJ	ACT	预定2010年2月18日	日版
	1人	4980日元	无对应周边	

《勇者别嚣张》这个创意系列相信广大PSP玩家一定不会陌生，而这次要为大家介绍的这款另类的原创ACT作品，同样也是由其缔造者Playstation C.A.M.P!和Acquare共同联手打造。这次玩家要面对的并非是迷宫中的勇者，游戏把舞台搬到了蓝天之上，玩家要面对的敌人是体型巨大、"份量十足"的巨大空中战舰，而游戏目的，就是将这些庞然大物大卸八块。

STORY

这是一个有着无数巨大战舰漂浮于空中的不可思议世界。利用自动控制功能浮游在空中的无人空中战舰，时不时会攻击人们居住的小镇。而小镇上，也有着一群勇敢的人们，他们用自己的方式抵抗空中战舰、保卫家园。



主人公

提特利：守护小镇的部队的小队长，小时候被抓到了某艘战舰中，当战舰前来袭击小镇的时候，被镇上的人们所救。

多多内尔：传说的军人，现在是输送船的船长。教会了提特利不少东西，但是说话的语气总是很粗暴。

阿丝莉：以前也是被囚禁于战舰中的女性，似乎是某个国家的公主。

黑猫 **白猫**：游戏中还有着黑猫和白猫登场，它们也会和主人公一起战斗吗?

拆解战舰的步骤



先攻击战舰的外壁



令裂痕越变越大



如果裂痕到达了边缘……



就可以将船体的一部分切落

将巨大空中战舰大卸八块

在游戏中，玩家要操纵趴在空中战舰船体上的主人公，对船体展开进攻。船体被攻击的地方会形成裂痕，而裂痕蔓延到船体边缘的时候，就可以将这一部分船体从战舰上切落，这就是本作的基本战斗系统。只要在限定时间内将一定重量的船体切落，就可以完成关卡。

◀主人公等人先用输送船接近空中战舰。



▶随着一声令下，将战舰大卸八块的作战开始啦，规则虽然简单，但爽快感却是非常充分的。



▶注意，战舰上设置有炮台，它们会不断对入侵者展开攻击。

提特利和他的同伴们



▲提特利和同伴们不断在船体上移动并对船体进行攻击，这样就可以使裂痕越来越大。

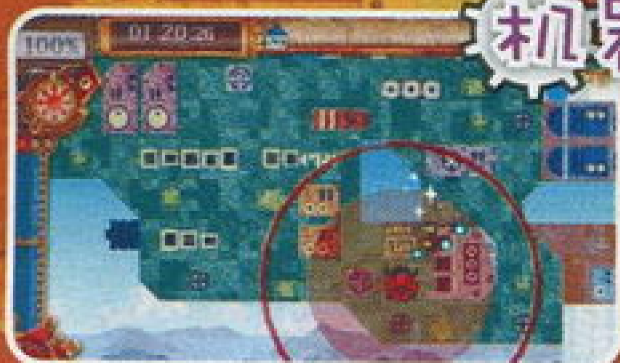
▶切落了193吨船体，这种感觉真是畅快淋漓。被切落的船体上如果有兵器的话，这些兵器也会掉落到地上。

坚硬装甲



▶船体上有些藏青色的部分是用普通的攻击无法切割的，这时就需要绕开它们来进行切割了。

机器蚂蚁



◀除了炮台外，战舰上还有一种机器蚂蚁，它们会采取特定的路线在战舰上巡逻，而且行动非常迅速，一旦发现入侵者就会展开攻击。

解救同伴

▶有时可以发现被囚禁在战舰里的人，碰到的话一定要将他们救出来哦。

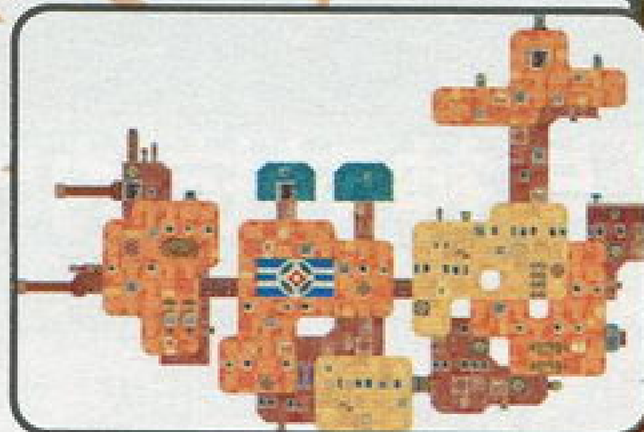


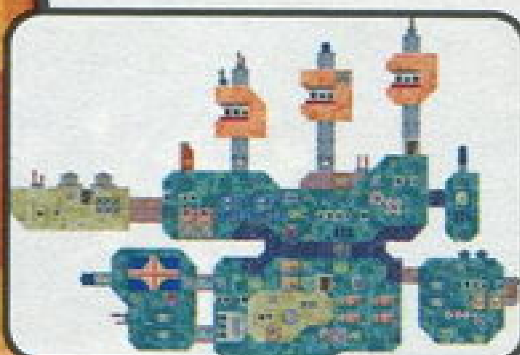


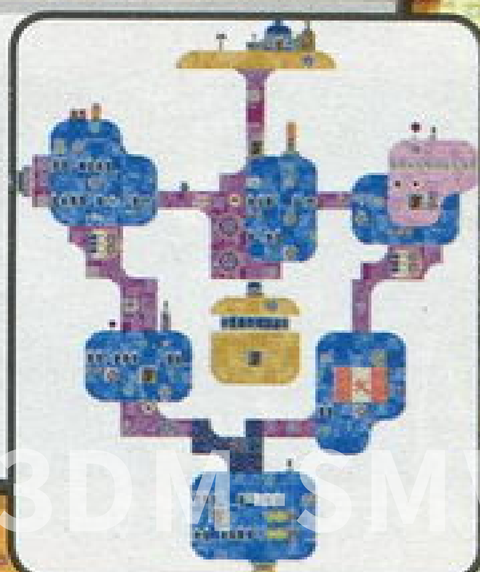
◀囚禁者被救出来后，会自己用降落伞逃到地面，他们以后也会作为同伴一起参加战斗吗？

各式各样的战舰

游戏的故事是通过不断完成关卡来推进的，而随着剧情的深入，游戏中也会出现各种各样的巨大战舰，它们的造型也是充满了个性。看到这些设定图，你是不是已经在动脑筋该从哪里下手切割了呢？







文 LIKY　美编 Juxi



九十年代Taito公司的RPG名作《四狂神战记》被许多老玩家奉为经典，特别是1995年在SFC主机上登场的系列第二作《四狂神战记II》凭借优秀的素质博得大量玩家的好评，现在，经过15年的漫长沉默，这个经典系列的正统续作即将在NDS上登场，曾开发SFC版的原班人马再度集结，力争将这次的NDS版新作推向一个新的高度。游戏不仅画面进化为全3D形式，游戏方式也由原先的RPG变为A・RPG，从各方面来看都是一款值得期待的大作。（2002年Taito曾在GBA推出过一款《沉默的遗迹 四狂神战记外传》，想必玩家们还有印象，不过这并非系列正统续作，而只是一个外传。）



NINTENDO DS

四狂神战记 エストポリス	Square Enix	A・RPG	预定2010年2月25日	日版
	1人	容量未定	5980日元	对应周边未定

STORY

神破坏了世界然后使之再生，几千年来，这样的轮回不断重复，但人类渐渐忘掉了这个历史。

依然相信神明存在的人们，依靠着神遗留下来的“波动器”的力量享受着繁荣盛世。

空中漂浮着的巨大的神之遗迹——“虚空岛”，传说，它能拯救世界。

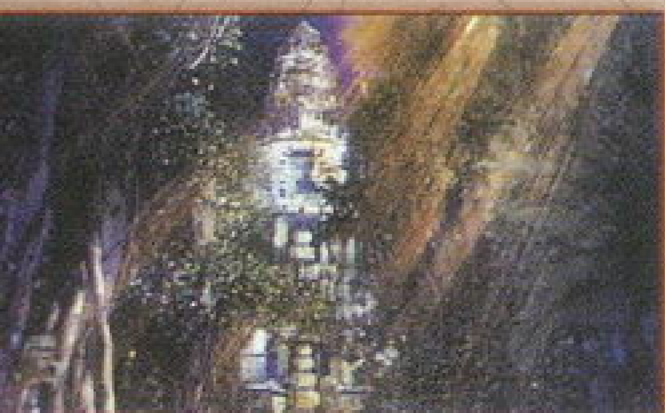
一天，虚空岛突然传来了巨大的轰鸣，那里被火光染红，一个让人绝望的声音响彻天际：“我是破坏神加德斯，从现在开始我要破坏世界。人类啊，开始挣扎吧。”

神复活之时，就是世界破坏之时。

“波动器”——那是与神对抗的惟一力量，能使用那个力量的人被称为“波动的勇者”，他出现的时候，就是新的历史开始的时候……

与神对抗的惟一力量——波动器

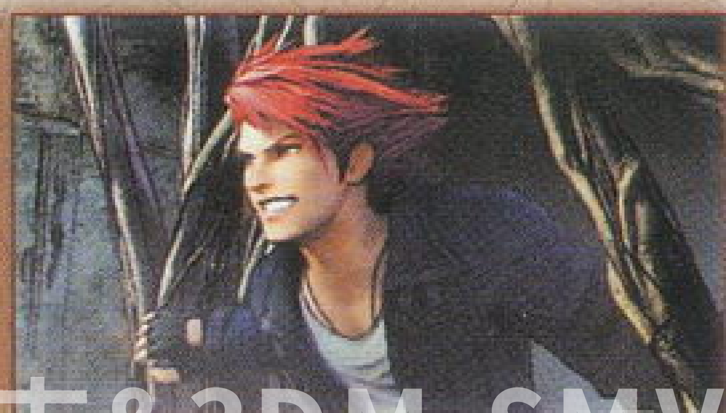
“波动器”是本作中的一个重要事物，它是众神留下的遗产，存在于世界各地的遗迹中。波动器能够引发出火、水、光、重力等各种不可思议的能量，是人类与神对抗的惟一力量。



▲存在于世界各地中的神之遗迹。

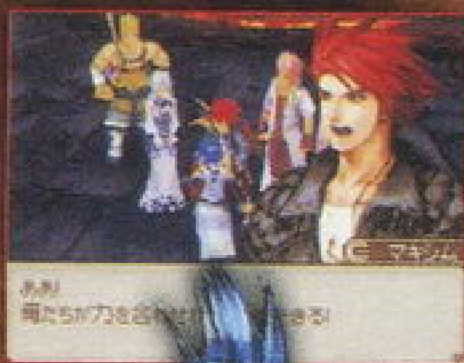


▲波动器就隐藏在遗迹之中。



▲为找寻波动器而来到这里的主人公马克西姆。

▼“集合我们的力量一定能够办到的。”马克西姆正在鼓励同伴。



▼战斗时，使用“轰炎的波动器”的马克西姆会对敌人展开炎属性攻击。



马克西姆 Maxim

声优 中村悠一

『我的力量是因为什么而来，我一定要弄清楚！』

Profile

年龄：21岁

身高：184cm

武器：剑

波动器：轰炎的波动器

攻击类型：全能型

一头红发的热血青年，职业是怪物猎人，充满正义感和责任感，拥有超越常人的波动力，被称为“波动的勇者”，但他却对自己为什么会具有这种力量而感到迷惑，所以一直想要弄清楚这个。

塞雷娜 Selena

声优 井上麻里奈

『放心吧，我会保护你的，那是……我的任务！』

Profile

年龄：21岁

身高：169cm

武器：魔法飞碟

波动器：冰河的波动器

攻击类型：速度型

军事国家帕赛莱特共和国军队的精英，她的名声甚至都流传到国外，深受总统的信任。性格独立，不喜欢依赖别人，但又充满责任感，作为教官，给人感觉比较严厉冷酷，但实际上内心善良。



▲不依赖任何人，总是独立处理事情，有什么特别原因吗？



▲塞雷娜的波动器是冰属性的攻击。

随着时间的流逝，天才科学家雷克萨斯·夏安博士研究出“波动器机械装置”，该装置能够根据使用者的思想来释放波动力，作为核心的“魔石”能够将波动器中隐藏的火、水、光等能量引发出来，人类便开始在生活广泛应用这个装置。

主人公马克西姆是一名追求波动器的热血青年，他在世界各地旅行，找寻波动器来增强自己的力量。



▲成功地取得了波动器。



▲马克西姆手中的剑便是波动器机械装置。



▲剑与波动器能量发生了共鸣，马克西姆成功获得了轰炎波动的力量。

充满谜题的冒险之旅



▲在独木桥一样的轨道上，要小心地利用移动平台才能通过。



▶崩坏的地面下就是熔岩地带，如果跌下去后果就不堪设想，只有小心地跳跃才行。

系列一直以来就少不了各种解谜要素，在地图上前进的过程中各种危险地带和机关不断阻扰着你，跳高台、推箱子、开机关、搬石块，这不光需要你有精巧的操作，还需要你有一个灵活的头脑，开动脑筋才能解决难题。

就算是简单的移动也不轻松

▶将石块叠加起来开启机关，这样利用道具来解谜的地方会有不少。



解谜要素依然丰富

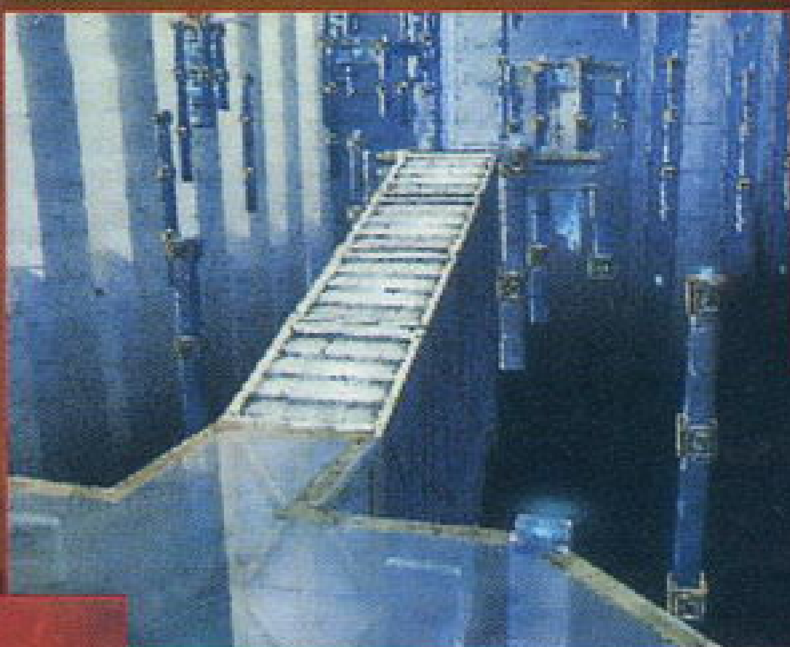
▶移动石柱，让激光经过多次折射后射到某个地方，这也是考验你头脑的时候。



丰富的场景等待你来探险

在广阔的游戏世界里，主角将跨越森林、神殿、古塔、雪国等丰富的场景，不同的场景都有着各自特有的地貌特色和绮丽景观，我们这次先来大致欣赏一番吧。

神殿





◀▲庄严肃穆的神殿，有着巨大的条石和机关，阻止着人类的进入。

矿坑



▲布满岩浆的地下坑中，巨大的钻头还在往下钻探，在这下面还隐藏着什么呢？

雪国



▶这里是一片极寒之地，高大的建筑林立两旁，看来也是神留下的遗迹。



▲这里是一个花草繁茂的繁华城市，巨大的城堡顶部似乎有波动器存在。

城市



▶拥有强大力量的破坏神为什么会突然降临呢？

加德斯 Gades

声优 小西克幸

『大地上的所有生物啊，让我来将你们一起葬送吧！』

久远时代便已经诞生的破坏神，以"破坏"作为自身存在的意义，不管是人还是动物，对那些拥有着强烈波动的生物，抱以一种敬意的心态去将之破坏，突然降临世间的他，真意到底是什么呢？

自由爽快的实时战斗

这次的新作没有继承系列以往的回合制RPG战斗，而是变为实时的A·RPG战斗，玩家可以操纵不同角色打出各种华丽的连续攻击，通常攻击只需要连续按键便可派生出各种连续技，而各种必杀技的释放也并不复杂，而且表现效果也极具魄力，战斗的爽快感一流。



▲简单地连续按键便可打出华丽的连续技。

▼战斗过程非常流畅和爽快。



切换角色的多人连续技

游戏中只要点击下屏的角色头像便可随时切换所控制的角色，在战斗中便可由此派生出更为华丽的多人连续技。

▶主角马克西姆的一套连续技将敌人打成浮空状态。





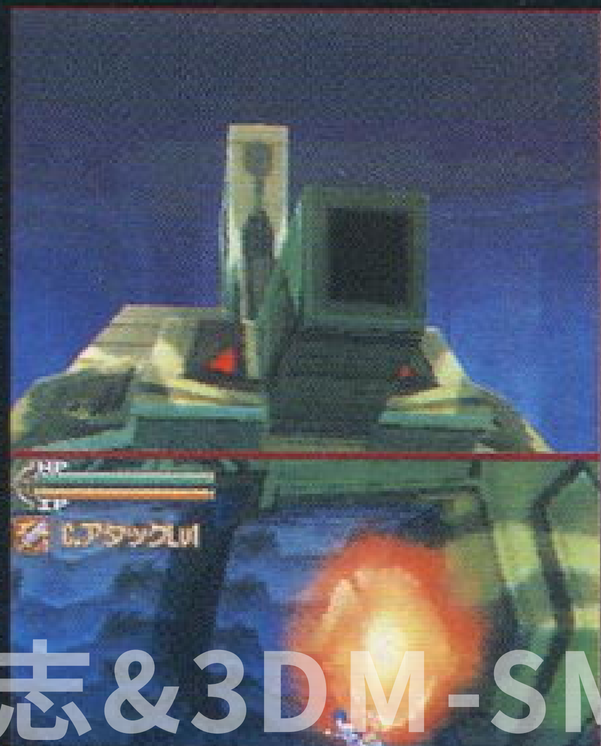
▶立刻点击下屏，将角色切换为塞雷娜。



◀塞雷娜继续对浮空的敌人展开追击，对敌人造成更大伤害。

双屏表现的BOSS战

游戏进入到BOSS战时，便会利用到NDS的双屏来表现，BOSS巨大的身形以及多样的攻击方式会让玩家感受到更大的压力。



▶巨型战车碾压过来，给人极大的压迫感。

真正以美少女为主角的人气麻将ACG！



期待度 B

PSP 天才麻将少女Saki 携带版

咲-Saki- Portable

◆Alchemist◆TAB◆预定2010年春◆日版

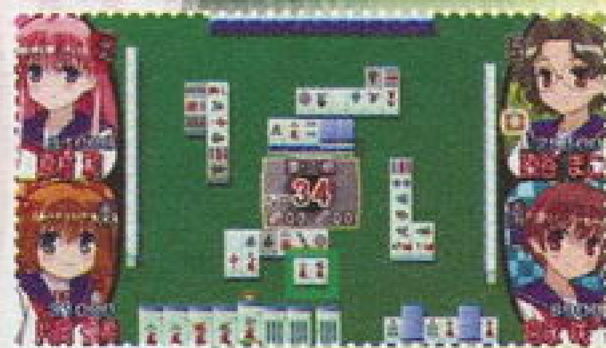
由今年热播的人气动画《天才麻将少女Saki》改编的游戏即将登陆PSP。这部以“萌”和“竞技”（超能力？）为卖点的动画在国内与日本都人气非凡，这次的游戏不仅保留了四大高校和全明星的声优阵容，还在动画版的剧情上追加了原创的外传故事。

游戏有故事、挑战、自由对局、通信对局、收藏共5个模式，各模式的简要介绍如下：

故事模式：由讲述故事的文字AVG和激烈的麻将对局两个部分组成，全9章。每一章又分前半与后半，其间穿插着麻将对局。对局将还原动画中的名场面，达成特定的条件后即可过关。主线剧情以清澄高校的麻将部成员视点，讲述从宫永咲结识原村和开始，到县大会团体战决胜为止的故事；而原创剧情则以原村和的视点讲述县大会预选结束后所发生的事情。

挑战模式：该模式要求玩家按指定要求完成对局目标，如“得分第一位”、“以特定的役和牌”等等。完成挑战能获得奖励CG与角色的服装（可在自由对局、通信对局下使用），一些附加角色的登场也需要通过该模式解禁。

自由对局模式：包含个人战和团体战两个下属模式。个人战中，玩家可以从二十多名角色中任选其一扮演，并设置好游戏规则后与CPU对局。团体战则是从清澄、龙门渊、风越女子、鹤贺四个高校中选择一方参与对局，玩家可自由改变队员的出场顺序。至于团体战的规则则是跟原作一样，各队员间继承得分的半庄5回战。



▲麻将部分包含简单、普通和困难三种难度设定。简单模式下搭载了支援系统，当临近听牌时，CPU会自动提示玩家应该扔掉哪张手牌。

通信对局模式：利用红外线通信功能的四人联机对局模式。当联机人数少于四人时则由CPU补充，创建主机的玩家设定对战规则。

收藏模式：阅览前述各模式下获得的图片、试听角色们语音的模式，包含CG收藏、特写收藏、语音收藏等项目。（文：胧月）

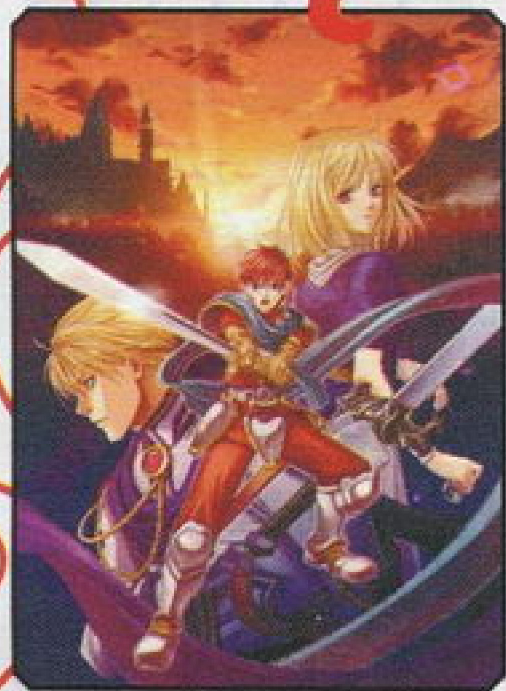


▲故事模式以正统的文字AVG形式展开。



▲打到第一名就能获得咲的新套装，加油吧。

红发英雄在PSP上再次展开冒险





PSP 伊苏 菲尔盖纳之誓约

イース ～フェルガナの誓い～

◆Falcom◆A・RPG◆预定2010年4月22日◆日版

继《伊苏Ⅰ&Ⅱ 年代记》、《伊苏7》后，Falocm马上又要亲自将另一部《伊苏》作品搬上了PSP平台（注：其余PSP上的《伊苏》作品并非出自Falcom本家之手）了，这就是以2005年发售的同名PC版为蓝本进行移植的《伊苏 菲尔盖纳之誓约》。游戏和原作一样采用了斜向俯视视角，2段跳、旋风跳等动作均有保留。游戏中玩家还可以装备三种属性精灵的腕轮，来发动特殊技能并且解开迷宫中的谜题寻找新的出路。相比PC版，PSP版预计将会追加部分新要素。首先，游戏中出现的共30多名角色都加入了语音，重要剧情场面采用了全程语音。音乐方面除了PC原版外，还将加入PC-8801版、X68000版，玩家可自由进行选择。而随着游戏的不断推进，玩家还可以解禁游戏的各种动画、设定图，并可在博物馆内自由观赏。在本篇通关后，玩家可进入更有挑战性的“时间挑战模式”，而二周目也可以继承一周目时的各种要素进行游戏。（文：雷伊）



▲大魄力的特写画面。



▲必杀技效果非常华丽。

和女孩们一起沉沦在无尽的轮回中



PSP 交错的世界 献给所有人

CROSS CHANNEL ～To all people～

◆Cyber Front◆AVG◆预定2010年2月25日◆日版

この宮が消えてなくなるその日まで—
CROSS†CHANNEL
～To all people～

本作为2004年在PS2平台发售的同名作品的移植版，剧本由负责过许多美少女游戏的田中ロミオ执笔，人设则是由插画家松龙先生担当。故事讲述了身为放送部成员的主人公黑须太一，在暑假时想尽一切办法将各奔东西的其他成员召集回来，不过最后却是以失败告终。完成最后的合宿后，7人踏上了归路，宁静的山路上回响着7人的足音。之后世界开始一次次轮回，黑须太一需要不断接近每一个部员，去了解每个女孩背后隐藏的那些不为人知的故事，最终完成自己的愿望让所有部员重新聚集到一起。轮回式的游戏模式让游戏的耐玩度有了保障，而催泪系的故事情节相信也能让玩家更投入地进入到游戏的世界中。在这里向喜爱美少女游戏、但还没有玩过原作的朋友诚意推荐本作。（文：阿鲁）



▲眼镜娘的魅力是不可抵御的。



▲本作的主人公黑须太一，整个世界算是围绕着他在转吧。

和鲁邦一起挑战谜题

期待度 B



NDS 鲁邦三世 史上最大头脑战

ルパン三世 史上最大の头脑战

◆Taito◆ACT◆预定2010年2月4日◆日版

无论在小孩还是大人中都非常有人气的动画《鲁邦三世》即将化身动作游戏在NDS上登场了，为了寻找天才画家所留下的财宝，这次玩家将和鲁邦一起潜入充满机关的古宅，跨越重重险阻探索那被深埋已久的秘密。

游戏分为潜入任务和IQ任务两个部分，潜入任务部分为一般的动作游戏，玩家控制鲁邦在古宅内进行冒险，每关的目的都为到达指定地点，不过路上会有不少敌人和机关阻碍鲁邦前进，在前进的同时还要想方设法回避他们。IQ任务为脑锻炼游戏，共包括了拼图、解密码锁等多达70种谜题等着玩家去解开。

另外游戏里除了鲁邦三世外，次元大介、石川五门、峰不二子、钱形警部等熟悉的原作角色均会登场，当然声优也是采用和动画版一样的阵容，喜欢原作的玩家千万不可错过了。

（文：乌冬）



▲行动的时候注意不要给敌人发现了。



▲IQ任务部分的迷你游戏都是用触控笔来操作的。

为了故乡，少年忍者踏上征程

期待度 B



NDS 少年鬼忍传 旋风

少年鬼忍传 ツムジ

◆EA Games◆ACT◆预定2010年2月25日◆日版

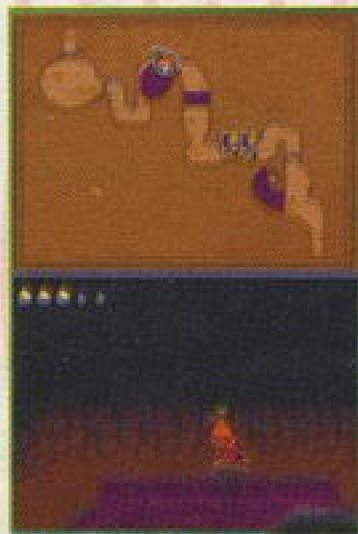
本作是由EA Games制作的一款忍者题材动作游戏，游戏的主人公旋风是一个和家人一起生活在名为“鬼忍之里”的村子里的男孩，为了成为一名出色的忍者，旋风每天都进行着刻苦的修炼。可是突然有一天，来历不明的忍者集团袭击了鬼忍之里，不但村子被毁，旋风的家人和青梅竹马都被掳走了，为了救回村人，旋风拿起巨大手里剑“旋风鬼”展开了冒险。

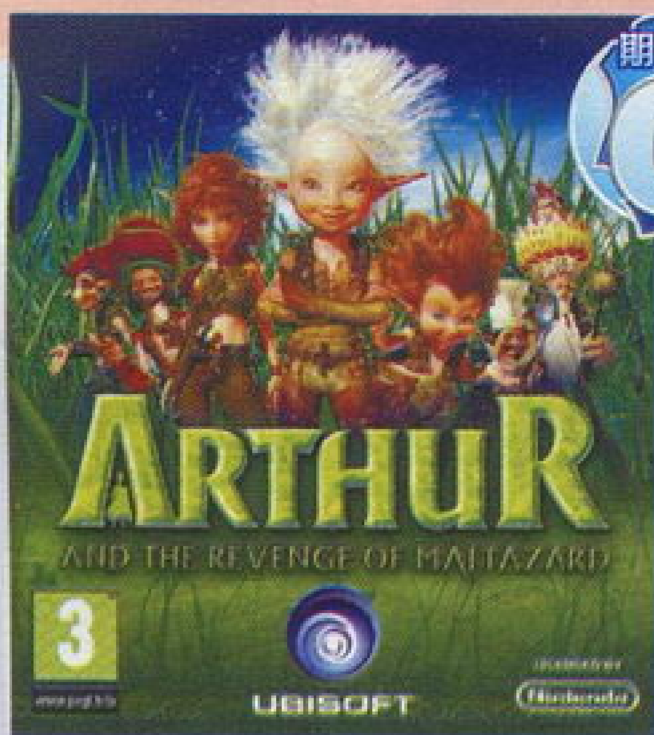
游戏为全程触控操作，玩家控制的旋风动作非常丰富，可以使用旋风鬼和各种各样的忍具攻击敌人，或是隐藏在地板下、天花板上来躲避陷阱和机关。另外游戏里还有AVG要素，在冒险过程中旋风会接触到不同的人物，从而促使自身成长。

（文：乌冬）

旋风


▲NDS的上屏显示地图。


▲山洞里遍布毒沼，有些地方需要贴着墙根前进。





NDS 亚瑟与玛塔扎德的复仇

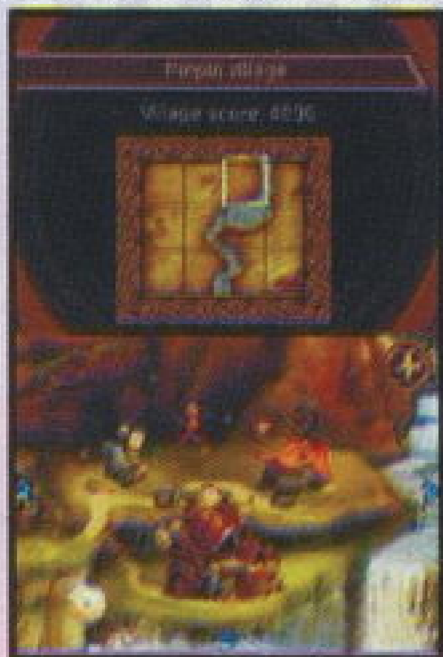
Arthur and the Revenge of Maltazard

◆Ubisoft◆ETC◆预定2010年1月29日◆欧版

带你进入亚瑟的奇幻王国

本作是根据“《亚瑟与他的迷你王国》系列”第二部同名动画电影改编而来，同时还将登陆在PS3和Wii平台。本次Ubisoft与EuropaCorp电影公司进行了密切的合作，力求将电影中奇异国度的独特元素重新展现在游戏中。本作收录的30个小游戏均以电影中的不同场景作为背景，而人物及环境的设计都能让玩家如同身临其境般地进入电影情节，亲身感受亚瑟所面对的重重困难。游戏的宗旨与电影中一样，忠诚与合作是成功的关键。游戏中玩家并不是要与角色建立敌对关系，而是成为伙伴共同合作，尽可能获取更高的分数以解禁新的挑战关卡。“平平村（Pinpin Village）”模式是NDS版的独有模式，玩家需要在单人模式中收集Koolomasai货币来扩大自己的版图，甚至建立属于自己的个人王国。

（文：伊娃）



▲此版图需要花费4800货币。


▲千万不能被滚动的苹果碰到。



NDS 回转寿司

Sushi Go Round

◆SouthPeak Games◆SLG◆预定2010年春◆美版

经营自己的寿司料理店

本作是一款比较常见的料理经营游戏，移植自PC上的同名小游戏，画面风格及寿司制作过程都几乎相同，而最大的不同之处便是本作中玩家能拍摄家人或朋友的照片来作为游戏中的客人。游戏的重点就是根据客人的点单（显示在客人的头顶）做出美味的寿司，让客人的心情一直保持在高兴、满足的状态。游戏一开始，玩家可先点击下屏中的“寿司制作”菜谱，了解该寿司所需食材后就要在料理台上制作了，食材一共有六种，分别是：虾、白饭、海苔、鱼子酱、三文鱼以及鳗鱼。一旦客人增多，就十分考验玩家对菜谱的记忆力以及制作的速度了。另外食材订购系统是游戏的一大特色，当食材用完时就需要及时补充，可点击下屏的电话来订购，送货分为一般运送（免费）及特快运送（收费）。如果不能及时补充食材就无法继续制作寿司，但是也不能一次性买太多，这样是会影响利润的。

（文：伊娃）


▲食材一旦放上料理台就不可改变。


▲订购后就抓紧制作吧，不能让客人等太久哦。

文 翔Starry 编 LIKY



游戏一品轩

在本辑的推荐游戏中，《刺客信条II 探索》是以整体的平均素质获得首推位置，然而还有两款游戏《音乐大师 跃动的音乐》和《回声》小翔也是全力推荐的。它们都不是大厂出品，可能在一些细节上缺少润饰，然而它们都拥有绝佳的创意，因此喜欢创意游戏的玩家绝不能错过这两款作品。另外，最近PSP 6.10的全新系统也使得不少新游戏无法用自制系统来玩，难道说系统/游戏破解的冬天会再次来临？

本辑游戏推荐

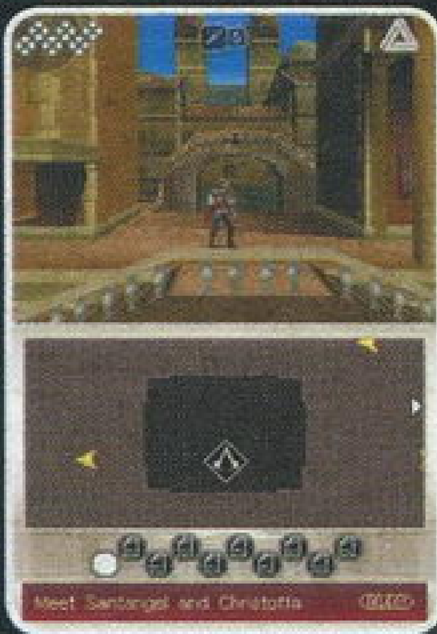
Recommend 推荐 喜欢《波斯王子》攀爬跳跃风格的2D ACT玩家·对《刺客信条》感兴趣的人



刺客的信条，千年的恩怨

NDS	刺客信条II 探索	厂商	Ubisoft	类型	ACT
	Assassin's Creed II: Discovery	版本	美版	编号	4432

《刺客信条》是育碧近几年来最为成功的原创动作游戏，它除了在技术表现上一流外，谜影重重的故事也堪比科幻类美剧。然而由于第一作缺少剧情字幕，使得国内许多玩家都无法体会到故事的出彩之处，这也让人倍感遗憾。游戏的第一作揭示了故事的主线实际上是刺客组织阿萨辛和圣殿骑士团长达近千年的斗争，而在续作中，现实世界中的刺客后裔Miles将继续进入到Animus（记忆成像系统）中扮演自己的刺客祖先Ezio，并揭开隐藏极深的种种谜团。NDS版的故事和家用机版相比进行了大幅度缩水，玩家只需要在Animus中扮演Ezio完成各种刺客任务即可。游戏虽采用了3D画面，不过玩法却是一款标准2D ACT。本作的动作手感十分优秀，奔跑、翻滚、跳跃、攀爬、攻击等动作的衔接非常流畅，这也很好地体现出了刺客Ezio的敏捷身手。游戏一开始玩家便会进入到Animus的操作教程中，随着故事的进行主角还能够不断添加新的本领。除了普通攻击外，主角还具有暗杀技和反击技，两种技能发动后还会有动作特写。本作主要有普通、潜入、逃跑三种类型的任务，每种任务的玩法都有细微差别。游戏中撕毁一定数量的通缉令可以增加主角HP上限，同时NDSi的玩家还可利用摄像头将自己的形象照在通缉令上。系统会对每关的过关时间、消灭敌人数量、伤害值等进行评价，评价所获得的点数可以用于开启新模式和新技能。总的说来，本作的不少细节设置都看得出制作厂商的用心，而并非简单的家用机版附属作品。



▲主角各种动作的衔接都非常流畅。



▲暗杀技能发动后会有动作特写。

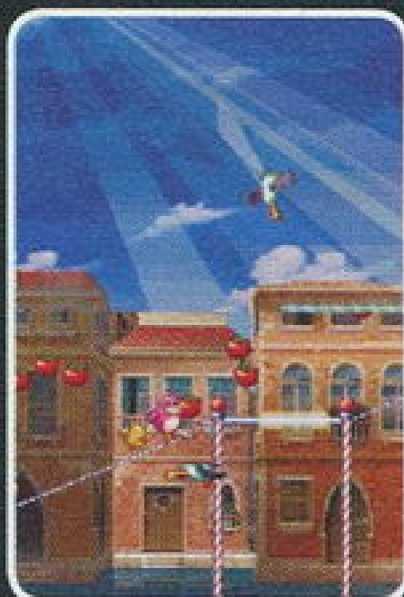
说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减。PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，"容量"一栏数据仅供参考。

NDS 音乐大师 跃动的音乐

Maestro! Jump in Music

厂商	Neko Entertainment	类型	MUG
版本	欧版	编号	4473

要承认，NDS创意的触控操作为音乐游戏的发展带来了更多的可能，《应援团》即是一个完美的例证，本作则是一款在音乐游戏玩法的创意上不输给《应援团》的优秀作品。这款音乐游戏创意地结合了2D ACT元素，每首曲子即是一个2D ACT关卡，玩家在通过关卡的同时也相当于要演奏一首曲子。在关卡中存在着可收集物品、荡绳、敌人等各种演奏元素，而这些元素所发出的音效都各不相同，玩家便需要将这些元素结合起来演奏出美妙的曲子，同时也顺利地通过关卡，而BOSS战的关卡则更像是《节奏天国》中的音乐节奏模仿。在如今一线大作如云、二三四流作品参差不齐的NDS游戏市场中，本作看起来一点也不起眼，但实际上却有着优秀的创意和闪光点，推荐一试。


▲看上去像是ACT，但实际上是MUG。

推荐给 所有喜欢音乐游戏的玩家・喜欢创意游戏的玩家

PSP 回声

Echoes

厂商	Halfbrick	类型	PUZ
版本	美版	容量	约143MB

这是一款极具创意的益智游戏，因为玩家的敌人就是过去时空中的自己！本作的游戏规则十分简单，玩家只需要在每个关卡的地图中收集水晶即可，然而每收集一块水晶，就会产生一个过去时空中的自己，而这个过去时空中的自己会在之前收集水晶的道路中不断做一个往复运动，玩家必须想方设法不碰到过去时空中的自己来收集水晶。本作油画手绘风格的菜单界面十分有个性，玩家在菜单界面中同样需要控制戴着黄帽的少女来进行各种模式以及设置的选择。除了基本的Arcade模式外，游戏还有三种玩法各异的模式：Jackpot模式中玩家需要在限定时间内尽量连续获得水晶得高分，Survival模式中玩家需要在极短时间内通过连锁攻击道具获得高分，而Clockwork模式中时间会停止运行。



▲将过去时空中的自己设定为敌人是游戏的最大亮点。

推荐给 喜欢创意游戏的玩家・喜欢时空类益智游戏的玩家

PSP 一起高尔夫

Let's Golf!

厂商	Gameloft	类型	SPG
版本	美版	容量	约195MB

《一起高尔夫》原是今年3月11日登陆iPhone平台的一款高尔夫运动游戏，由于受到不少的好评，本作在最近通过Minis的方式移植到PSP。刚进入游戏时，精美的开场CG和轻松悦耳的音乐让人感觉诚意十足。游戏的风格与《大众高尔夫》十分类似，并不过分强调系统的繁杂，走的都是轻松上手的路线。游戏有斐济、苏格兰、美国、英格兰四个球场总计63个球洞，每个球场都有各自的特色和风格。本作一共有4名角色可供选择，每名角色有力量、精度、适应、推杆四项能力，不同的角色能力各有千秋。而每名角色还拥有数款衣饰和发型，装配后可以增加角色的各项能力，不过这些衣饰和发型都需要在巡回赛模式中进行解锁。和iPhone上的多人模式相比，本作去除了联机对战，只剩下了一机两人玩的Hot Seat模式。



▲本作的风格清新活泼。

推荐给 喜欢《大众高尔夫》的玩家・喜欢高尔夫运动的人

NDS 魔法门 英雄交锋

Might and Magic: Clash of Heroes

厂商	Ubisoft	类型	RPG
版本	美版	编号	4511

PC游戏玩家相信会对“《魔法门》系列”以及其衍生的“《魔法门之英雄无敌》系列”并不陌生，其庞大的故事架构和世界观是吸引玩家的一大利器。本作的故事背景设定发生在《英雄无敌5》的几十年前，可以看做是《英雄无敌5》的前传，而《英雄无敌5》中的诸多角色如精灵安文、骑士哥德里克等都会在本作中登场，另外玩家还能在游戏中听到许多《英雄无敌5》中的经典BGM。不过与《英雄无敌5》粗犷的欧美人设风格不同，本作采用的是日式风格的2D人设。再配上十分细腻的2D手绘背景，其整体的画面风格与《FFTA2》颇为相似。游戏刚开始有几场教学战斗，玩家能借此体会到本作独特的战斗系统。游戏的战斗融合了益智游戏元素，当相同兵种三个排成一列时能够发动攻击，而三个排成一行时则能形成高效的防御。



▲本作的2D画面十分精细。

推荐给 《英雄无敌》的Fans・喜欢战斗系统有新意的RPG爱好者

PSP 大众网球 携帯版（体验版）

みんなのテニス ポータブル

厂商	SCEJ	类型	SPG
版本	日版	容量	约24MB

“《大众》系列”一直以轻松有趣、简单上手为原则吸引着众多玩家，继《大众高尔夫》、《大众畅快》之后，系列的又一款作品再次登陆PSP！虽然体验版中游戏的主菜单并没有开放，不过其选人界面、换装界面都与《大众高尔夫》十分相似，相信系列的老玩家肯定不会感到陌生。有趣的自定义换装是系列的一大特色，在此次体验版中制作者就为玩家准备了多套搞笑的发型和装饰品。在体验版中，玩家可以选择两名角色之一进行比赛。操作方面，△键是高球，○键是上旋球，×键是侧旋球，Select键可以进行视角的切换。游戏击球时的手感不错，如果击球过快会出现一个小兔图标，此时球会偏左飞行，如果击球过慢会出现一个乌龟图标，球会偏右飞行。本作原定今年冬季发售，不过现在延期到了明年2月25日。



▲有趣的自定义换装是游戏的一大特色。

推荐给 喜欢“《大众》系列”的玩家・网球游戏爱好者

NDS 公主与青蛙

The Princess and the Frog

厂商	Disney	类型	ACT
版本	欧版	编号	4524

2000年后由于3D动画技术的崛起使得迪士尼数部传统2D手绘动画电影在票房上持续疲软，这使得迪士尼几乎放弃了2D动画电影（一些2D动画电影直接以DVD形式发售而不在院线上映）。今年12月迪士尼的传统手绘动画再度回归，这便是《公主与青蛙》。影片由经典动画《阿拉丁》导演执导，而女主角也是迪士尼动画影史上的首位黑人公主，被邪恶巫师变为青蛙的王子期望得到公主的吻变回人形，然而它（他）却误将餐馆服务生Tiana当成了公主，这反而使得Tiana也成为了青蛙。游戏中玩家便需要操作青蛙Tiana展开冒险，本作是一款2D玩法的ACT，游戏并没有什么难度，玩家只需按照任务提示完成任务即可。关卡中除了存在各种收集要素外，还穿插着几种迷你游戏，这些迷你游戏需要活用触摸屏和麦克风才能完成。



▲游戏每关以收集任务和迷你游戏为主。

推荐给 十分期待电影的玩家・看过电影后想重温剧情的人

NDS

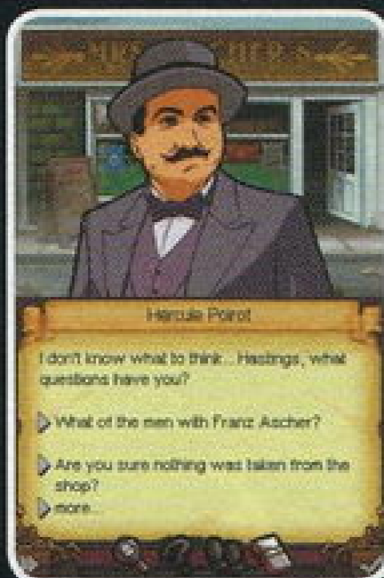
ABC谋杀案

Agatha Christie The ABC Murders

厂商	JoWooD	类型	AVG
版本	欧版	编号	4475

阿加莎·克里斯蒂是世界公认的侦探推理小说界女王，其笔下的小胡子侦探波洛所侦破的《东方快车谋杀案》、《尼罗河惨案》等均被大家所熟知。《ABC谋杀案》同样是以波洛为主角的著名长篇小说，而此次则被改编成了游戏出现在NDS。某日，波洛收到了一封署名人为ABC的犯罪挑战书，很快在Andover名叫Ascher的老太太被谋杀，在她身边放着一本ABC铁路指南。紧接着凶手再次发来信件挑衅，之后在Bexhill的地方名叫Barnard的女士又被杀害……厂商可能考虑到想玩本作的玩家都是已看过原著的人，所以与许多推理游戏不同，本作更像是在演绎原著中的故事情节，搜查证言部分都缺少推理要素，取而代之的是游戏过程中必须完成类似《雷顿教授》中的小谜题，然而这部分却做得不太人性化。

推荐给 喜欢原著·想提高英语能力的人



▲游戏必须完成各种小谜题才能推动剧情发展。

一品短消息

NDS短消息

●NDS年末的最重磅作品《塞尔达传说 灵魂轨道》美版已经正式推出（日版名为《塞尔达传说 大地的汽笛》），游戏最大的亮点在于和塞尔达公主一起展开解谜冒险之旅，NDS玩家都不可错过本作！本辑有详细攻略。

●Square Enix出品，强调多人联机同乐的原创游戏《交叉财宝》（4512）推出，本作是一款新意十足的A·RPG。

●继史上最卖座电影《泰坦尼克号》之后导演詹姆斯·卡梅隆蛰伏十余年的电影巨作《阿凡达》将于近期在全球上映，根据电影而改编的NDS游戏也于近期发售（4528）。

●Konami出品，“《口袋棒球》系列”的最新作《口袋棒球12》（4517）发售，系列的Fans和喜欢棒球运动的玩家切勿错过。

●根据2008年播映的萌动画《强袭魔女》而改编的游戏《强袭魔女 苍空的电击战 新队长 奋斗吧！》（4492）推出。

PSP短消息

●足球游戏《PES2010》在近日推出了汉化版，游戏的菜单界面以及各项系统说明均进行了汉化，配合存档也能够实现真实球衣，惟一不足的是该汉化版的球员名仅汉化了一部分。

●“《伊苏》系列”最新作，目前仅在PSP平台登场的《伊苏7》在近日发布了汉化版，该版汉化了全文本和大部分图片，喜欢F社作品的玩家不要错过本作！

●光荣出品，次世代家用机平台缩水移植PS2后再缩水移植到PSP的作品《真·三国无双5 Special》官方中文版推出。

●TGL出品，恋爱文字AVG《青空下的约定 掌中乐园》汉化版放出，PSP版和PC版相比删除了诸多18禁剧情。

●“《心跳回忆》系列”的正统前作是2001年在PS2平台发售的《心跳回忆3》，时隔8年后系列的正统续作《心跳回忆4》终于在近期发售。

●《机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS》、《梦幻之星 携带版2》、《阿凡达》、《噗哟噗哟7》这几款游戏的ISO镜像已经发布，但游戏都要求6.00或6.10系统，目前自制系统和游戏破解两种方法均无法进行游戏。

最近受到《FFⅩⅢ》每天狂轰乱炸般的宣传以及周围朋友对《FFⅩⅢ》CG影像极力吹捧的影响，使得小翔也再次对PS3蠢蠢欲动，然而冷静下来之后决定还是先入手高清电视才是明智之举，毕竟拿着个破19寸显示器在那儿玩实在是有点对不起那些高质量的画面。而玩次世代游戏至少也要配个32寸的电视才算是真正进入次世代。哎，不多说了，继续《塞尔达》去啦。

文 乌冬 美编 Juxi



ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS

ネクストプラス

当《机动战士高达UC》宣布动画化后，街机版的《高达对高达 NEXT》不久就对独角兽高达进行了收录，这也是《高达UC》首次进入游戏领域。不过呢，街机版里的独角兽高达还只是“小说版”，既没有驾驶员头像也没有语音，而到了作为加强版的本作后，独角兽高达也跟着进化为了“动画版”，现在我们终于可以驾驶“有声”的独角兽驰骋于战场了。

推荐度 A

PLAYSTATION PORTABLE

机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS	NBGI	ACT	2009年12月3日	日版
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS	1～4人	6279日元	无对应周边	

系统

战斗画面解说



①战力槽 战力槽相当于双方的总HP，其中绿色的那条代表自己，红色的则代表对手，当有一方有机体被击坠时，那方的战力槽就会减少，把对方的战力槽削减至0就算胜利。

②僚机指示 显示当前玩家对电脑控制的僚机所下达的指令，通过Select键可以改变指令的类型。

指令类型	
ノーマル	放任电脑自由行动
分歧	攻击与玩家不同的目标
集中	和玩家攻击同一个目标
突击	行动以攻击优先
回避	行动以回避优先

③耐久力 相当于机体的HP，受到伤害时数值会减少，减为0时就被视为击破。

④锁定标志 被自机锁定的目标身上会有一个准星，画面的视角会跟随被锁定的目标移动，通过○键可以切换锁定目标。准星会根据被锁定目标当前的状况变为各种颜色。

	绿色准星	表示锁定目标的距离较远，已经超出了自机的射程范围。
	红色准星	表示锁定目标已经进入自机的射击武器攻击范围。
	有外框的红色准星	表示目标机体已经进入格斗战的距离。
	黄色准星	当机体倒地或者刚出场时会处于无敌状态，这时以黄色准星表示。
	双层准星	表示这架机体同时也被我方的僚机锁定。

操作

动作	对应按键
移动	方向键、滑杆
主射击武器	□
格斗	△
切换锁定目标	○
跳跃	×
特殊格斗	L
副射击武器	R
特殊射击	□+×
援护	□+△+×
Select	僚机指示

⑤被锁定警告 当自机被对方锁定时，画面的边缘会出现黄色的三角形箭头，四个箭头分别对应不同的方向，当箭头呈红色闪烁状时，这就表示对方正在发起攻击。

⑥喷射槽 使用冲刺或STEP等动作时所消耗的能量槽，在机体着地时会自动恢复，如果冲刺类型是地面型的机体，喷射槽则在冲刺停止时恢复。

⑦时间 作战的残余时间，如果没在时间内决出胜负，两方都会被判定为失败。

⑧雷达 以自机为中心的简易雷达，中间的三角形表示自机，红色的图标表示敌机，扇形的范围表示自机的视野范围。

⑨机体资料 当有除了自机以外的机体出现在画面中时，会显示出该机体的名称和耐久力，其中耐久力槽绿色的为友军，红色的为敌军。

⑩援护次数 显示自机当前还可以使用的援护次数，根据机体的不同可使用的援护次数也是不同的，当数值为0时援护不再出现，只有被击坠再登场时数值才会恢复。

⑪武器标志与弹数 表示自机装备的武装图标和弹数，如果是可以蓄力的武器，在弹数槽的下方还会有一条蓄力槽。



COST OVER

战斗中当有机体被击坠，只要战力槽还有剩余该机体就会自动再次出击，但如果被击坠机体的COST已经超出了当前剩余战力的话，就会以低于正常耐久值的状态出击，这种情况就称之为COST OVER。COST OVER的计算公式如下：

出击时的耐久力=（残余战力）÷（机体COST）×机体耐久力



战斗规则

游戏的战斗方式为2对2的组队战，单人游戏时，玩家控制队伍里的一架机体，僚机则交由电脑控制。在战斗开始时双方都各有6000的战力槽，一方有机体被击坠就会扣除和机体COST相等的战力槽，战力槽先减为0的队伍就算是败北。机体COST分为1000、2000和3000三个级别，COST级别越高的机体其能力值也会越高，不过被击坠后扣除的战力槽也就越多。



和前作的主要变更点

冲刺取消（NEXT DASH）

本作新增的系统，玩过前作的玩家应该对自由高达的觉醒取消能力印象深刻吧，而冲刺取消的作用则和觉醒取消类似，概括来说就是机体可以用冲刺来取消之前所做的动作，不同的地方在于冲刺取消只消耗喷射槽，并且每架机体都可以使用。



这个系统带来的好处有两点，一是可以用来消除机体作出各种动作后带来的硬直，如在使用一些大威力的武器或格斗落空后都会产生很大的硬直时间，如果这时被对手盯上了的话会很大几率遭到反击，但如果使用了冲刺取消，使机体进入冲刺状态，这样就可将遭到对手反击的风险降到最低；二是使连技变得更加自由，前作中，只有相互间可以取消的武器才能形成连技，而有了冲刺取消后，即使不能互相取消的武器，只要武器的发动速度够快，也可以用冲刺取消来实现连技，如中距离的光束步枪三连射（□→冲刺取消→□→冲刺取消→□），或近距离的射击接格斗（□→冲刺取消→△）都成为可能，当然这些都是一些最简单的应用，通过冲刺取消每个人都可以实现属于自己风格的连技。

盾防御



盾防御的使用方法在本作也有了变化，不再分实体盾和激光盾，自动防御的机制也随之取消，只要装备有盾牌的机体，都可以通过快速输入方向键的↓↑进行盾防御。除此之外盾牌的防御性能也有很大加强，不仅可以抵挡照射系武器和格斗攻击，并且还不会损坏。不过要注意盾防御也是有代价的，盾防御会消耗一定的喷射槽，还有如果举盾后并没有抵挡到对手的攻击会产生一定的硬直，这个硬直不可以通过冲刺取消。







玩后感

玩惯了前作《高达对高达》，起初还真不适应本作围绕NEXT DASH展开的高节奏战斗，但几盘对战下来后，我则完全被这个系统所吸引，超高速的攻防转换，行云流水般的流畅度都是前几作的作品所不能带来的。如果想玩好本作，就一定得熟练掌握NEXT DASH才行。

文 胧月 美编 咕噜





虽名为“铁拳6”，本作与家用机版一样，并非由无印版《铁拳6》为蓝本，而是其强化资料篇《铁拳6BR》移植而来。在去掉了家用机版的清版ACT模式后，本作将玩家的视点又集中拉回到对战上，如果你能克服操作上的障碍，这也不失为一款联机佳作。

PLAYSTATION PORTABLE

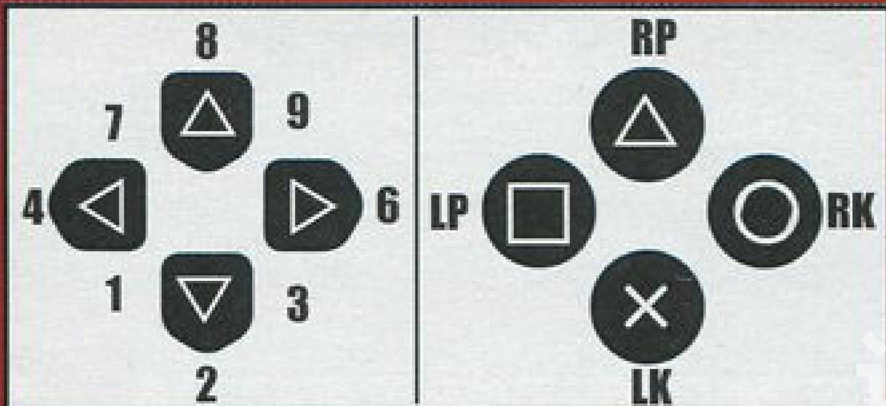
铁拳6 Tekken 6	NBGI	FTG	2009年11月24日	美版
	1～2人	39.99美元	无对应周边	

概要

除了在画面上有所缩水以及没有清版ACT模式外，原先家用机版部分角色所拥有的3P服装也全部删除。取而代之的是加入了专门的挑战模式，该模式分时间、生存和金钱RUSH三个子项目，金钱RUSH是本作独有的较高效率赚钱法。在该模式下，敌我双方受到攻击都不会扣除生命值，我方攻击命中敌方时金钱量增加，我方被敌方命中时金钱量减少，呈拉锯战的态势。每局有限定的时间，时间完毕后算一局结束，期间累积的金钱会添加到玩家的帐头。虽然赚钱效率远远无法与家用机版相比，但每局20000左右的入账也比街机版高出不少，想尽快给自己喜欢的角色武装出一副行头的话，推荐游玩此模式。

基本操作

目前《铁拳》世界中对指令的表述有两套。一种是日式，以数字表示方向，P、K系列的字母表示攻击键；另一种则是以f、b、u、d等方向的英文单词首字母表示方向，以1、2、3、4分别表示左拳、右拳、左脚、右脚。与以前《掌机王SP》中登载的内容一致，本文中的指令均以第一套方法表述。注意LP+RP以“WP”，LK+RK以“WK”表示。



移动系	
行动	指令
走动	6为前进，4为后退
DASH	快速按两次6为快速前冲，快速两次4为快速后退
跑动	快速两次6，并按住6不放
下蹲	按住2或1
下蹲前进	按住3
横移动	轻按8为向屏幕内侧移动，轻按2为向屏幕外侧移动
横走动	快速按两次8并按住8不放为向屏幕内侧走动，快速按两次2并按住2不放为向屏幕外侧走动
跳	按住8为原地起跳，按住9为前跳，按住7为后跳
小跳	轻按9

防御系	
行动	指令
站立防御	不按键或按住4
下蹲防御	按住1
下裁	在对手出下段攻击时按住3

攻击系
角色招式表中的各种指令。

投系	
行动	指令
左投	LP+LK（用LP拆）
右投	RP+RK（用RP拆）
左长投	6+LP+LK（用LP拆）
右长投	6+RP+RK（用RP拆）
拆反击	自已被返招同侧6+拳+脚，如LP被返就按6LP+LK

其他共通动作	
行动	指令
蹬墙反转攻击	背靠墙壁时输入447
蓄气	LP+LK+RP+RK

受身系	
行动	指令
向屏幕内侧受身	落地同时按LP或RP
向屏幕外侧受身	落地同时按LK或RK
快速受身	落地同时按住6
向后翻滚受身	落地同时按住4

起身系	
行动	指令
原地起身	倒地中按住8或1
向屏幕内侧翻滚	倒地中LP
向屏幕外侧翻滚	倒地中2+LP
向前翻滚	倒地中6
向后翻滚	倒地中4
起身中段攻击	倒地中RK
起身下段攻击	倒地中LK
牵制脚	仰面倒地且脚侧面对对手时2+LK/RK

跑动系	
扑倒	跑动三步以上接触对手，被扑倒后按WP可以反扑对手
扑倒后追打	扑倒后输入LP、RP、LP、RP、LP或RP、LP、RP、LP、RP追打
飞脚	跑动中输入LK，快速输入666LK可在原地直接发招
前扑	跑动三步以上WP
滑铲	跑动三步以上RK
踩踏	跑动四步以上与倒地中的对手接触
无敌冲撞	跑动四步以上与对手接触的防御不能技，只有横移动才能避开

空中连技

空中连技不是决定对局胜负的最重要砝码，然而却是《铁拳》里最夺目的视觉之花。相比前作《暗之复苏》，PSP版《铁拳6》由于新增了崩地系统，连续技的HIT数和欣赏性更上一层。本作中一套空连的伤害数值虽然与无印版的《铁拳6AC》相同，但由于角色的血槽量上升，所以在没有墙壁的情况下，很少有角色能两套空连就将一排血打光，一定程度上减小了对局的偶然性。



伤害补正

在空连中，连续技每一招的伤害值与在地面上的正常值不同。因为“空中打击补正”系统的存在，连技中招式的威力会随着第一击、第二击……的顺序递减。到第十击以后，招式的伤害值仅为通常时的30%。空中伤害的伤害补正详细如下：

一	二	三	四	五	六	七	八	九	十……
60%	50%	50%	45%	45%	45%	40%	40%	40%	30%（以后都是）

墙壁连

对手被击打在墙壁上时，有弱撞墙、中撞墙和强撞墙三种状态。在中撞墙和强撞墙下，对方会贴着墙壁滑下并最终进入倒地状态。在滑下的过程中，我方可以对其连续攻击，形成墙壁连。对于中撞墙的对手，在其受身可能前以招式命中，可一时形成“伤害补正中断”。在伤害补正中断的过程中，招式的修正值固定为70%，恰到好处的伤害补正中断能提高整套连技的伤害值。

崩地

对处于空中的对手使用崩地诱发技，可以使其产生特殊的倒地状态。在该状态下，对手完全不可防御或受身，且处于可追打的低浮空状态。为了避免无限连的发生，一套空连中只允许产生一次崩地效果，即当使用过一次崩地后，在本次浮空过程中即便再使用崩地诱发技，也无法再次产生崩地效果。因此，玩家在让对手浮空后需留意周围地形，如果能计算好距离让对手撞墙，可以故意留着崩地的机会（所谓的“温存”）。待将对手运上墙壁后，再使用崩地技以及后面的追打，可以提高整套空连的伤害值。

PS：下裁技（3方向长按）成功后直接计算为一次崩地，之后的这次空连中不会再有崩地效果。



空连中的投技

我们知道，普通投技是无法对空中的对手产生判定的，但部分角色的特殊投技可以用作空连的收尾一击，如LARS、AMORKING、MADURK等，这些能对空中对手产生判定的投技叫空投。其中，LARS和AMORKING的空投指令为666RP+RK（俗称“闪耀投”），需要在极短的时间内输入三个前方向，使用起来难度较高。

胜利要决

既然空连并不是胜利的首要条件，那么上级者的强大究竟体现在哪方面？“立回”无疑是公允而省事的答案，《铁拳》中依然适用。再详细一点，就是“在不被对手碰到的情况下，去想办法碰到对手”，对“距离”的掌握可谓制胜关键。

保持距离

《铁拳》中攻击强力，以纯粹硬防二择的思路去打无疑是自杀行为，而“进攻是最好的防守”这一思路在双方水平相当的情况下也几乎行不通，最佳的防守要诀是“站在对方招式无法够到的地方”。我们在观看高手对战时，可以看到所有的高手（没有例外）都会以高频率的方向操作使角色“抖动”。这种抖动不是为了好玩或耍帅，而是利用“横移动/下蹲可取消后退硬直”的系统。能够在场地中随心所欲地移动是迈向胜利的第一步。

开局

开局后，最保险的动作是向后退并观望对方的行动，如果对方用较短的招式抢招，就立刻以浮空技确反。

中距离

高手的对决一般是在中距离下，猜测对方的意图，伺机确反、二择或近身压制。由于不同角色间的攻击范围有异，了解敌我双方角色的有利距离，特别是几个主力浮空技，就大体上可以把握应该在怎样的距离下展开进攻，对方会在什么距离下进攻过来了。

接近战

PSP版《铁拳6》的角色移动速度和移动范围比起无印版均有所提升，因此更容易回避掉一部分追向性较差的攻击。横移可随时用4方向取消，因此在防御上也有所保证。

空振确反

对方的招完全在距离之外，也就是打空时，一般都会陷入极大的硬直状态，这是以长距离浮空技对其确反的好机会，千万不可错过。练出“一旦对方空振，就立刻反射性地确反”。

其余要点

了解帧数而不拘泥于帧数

帧数能表示招式的出招快慢和收招硬直，己方帧数占优时压制或二择、帧数劣势时集中精力防守，这是最基本的思路。然而，假如自己防守不过关，如无法看清的下段、拆投较差等，适当的“暴走”一下也有出奇制胜的效果。尤其是面对一有帧数优势就以下段或投技进攻过来的对手，拥有浮空效果且确反小的跳踢效果显著。但跳踢容易被对方的点拳浮空，注意使用时机不可太过泛滥。

起身要慎重

本作中，角色在从倒地到站立的整个过程中都有受创判定，面临起身压制的压力非常大，一个不小心就会再度陷入被浮空的不利局面。一倒地就立刻受身或向后翻滚起身都极不安全，较为保险的做法是，维持当前的倒地状态或是左右翻滚一下，观望一下对手的行动。如果对方想以一些招将你“拾起”，十有八九就会打空。



操作性不佳是无可推卸的硬伤，硬件的局限性让本作更多地是起到“练习”的作用，如熟悉角色的招式、练习角色的确反……抱歉，确反尚且练习不了，练习模式的功能匮乏实在很难让单机玩家在对战水平的提升上有所作为。

本作与前作的玩法大致相同，都是动作解谜类型，画面上相比前作本作的贴图显得更精细，锯齿优化得也很到位。PSP版和NDS版除了操作不同，其他都差别不大，喜欢的朋友不要错过了。

文 伊娃　美编 Juxi

推荐度 B

光环视频收录

乐高印地安纳琼斯2 冒险再续

Lego Indiana Jones 2: The Adventure Continues

PLAYSTATION PORTABLE

LucasArts	ACT	2009年11月17日	美版
1～2人	29.99美元	无对应周边	

基本操作

滑杆/方向键	移动方向
△	切换主/副角色
○	特殊动作/组装/攻击
□	攻击
×	跳跃
L/R	切换其他角色

特殊动作

游戏中除了普通的跳跃及攻击动作外，还有数量繁多的解谜特殊动作，一些彩色的地板或积木在靠近时都可按○键进行相应的动作。不过并不是所有角色都能触发这些机关的，当正确的角色站上去时画面上才会显示○键提示，因此合理安排角色是游戏闯关的关键要素。

角色及切换

在故事模式的游戏过程中只有主副两位角色，当两位角色靠得够近时玩家才可切换操控，因为很多机关都需要特定的角色才能打开，所以切换会非常频繁。在小岛上冒险时，玩家就可以在已解禁的角色间按L/R键随意选择两名作为主副角色，并且主副角色可以是同一个角色。

每个角色拥有四颗代表体力的红心，四颗红心都失去时角色就会散架，不过稍作等候就会原地复活了，因此本作不存在Game Over。需要注意的是，如果主控角色从高处落下是会扣除一定数量的钱币的，而NPC角色则不会。



▲角色间的合作非常重要。

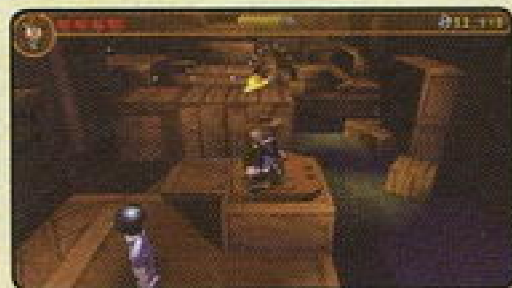
小岛



由于一次空难，主角印地安纳琼斯和其他乘客都不幸掉落在一座小岛上，更加不幸的是他的冒险日志在降落途中全部散落在岛上。游戏一开始玩家需要操控角色在岛上进行冒险，收集各种钱币以及积木等，还可以通过完成一些小游戏来解救被困乘客以获得日志散页，有些地方是当前角色无法到达的，所以冒险只能暂停。此时可以按Select键打开收集到的冒险日志，进入故事模式的冒险。另外在小岛的海滩边有一座小木屋，这里其实就是游戏的菜单选项，有选择模式、自定义角色形象、多人联机等功能。

故事模式

在岛上获得日志散页后就可以进行故事模式的探险了，故事模式共有三大章、12个小关。随着游戏的进行，会有很多其他角色加入冒险，每个角色都具有其特殊的能力，面对各种机关，玩家需要开动脑筋并合理运用各种同伴的能力才能解开谜题，比如印地安纳擅长使用鞭子进行攀爬或摆荡，而伙伴多弗琴科上校能使用威力极大的拳头将机关打碎等。



收集要素

故事模式中的每一个小关都有10顶金帽子需要玩家收集，有的藏在场景的隐蔽处，有的需要通过完成特殊任务来获得，有的则需要破坏场景物获得，不过每个关卡都会有一顶是一定要找到三张藏宝图才能获得的，藏宝图一般都藏在场景物中。因为有些关卡会限制出场角色，所以很多时候需要利用到其他角色的机关无法打开，因此一周目中是基本不可能集齐金帽子的。自由冒险模式中所有解禁角色都可以自由切换，因此建议玩家在该关卡完成后进入此模式将其他隐藏的金帽子集齐。将关卡中的10顶金帽子集齐后就能在小岛海滩右侧的洞穴中查看开启的隐藏交通工具建模了。

另外，场景中布满了各种颜色的钱币，破坏场景物也可以获得，每关收集到一定数量的钱币就可以开启True Advance奖励或购买其他乐高角色。关卡中出现的钱币分为三种，白币为10，金币为100，蓝币为1000。

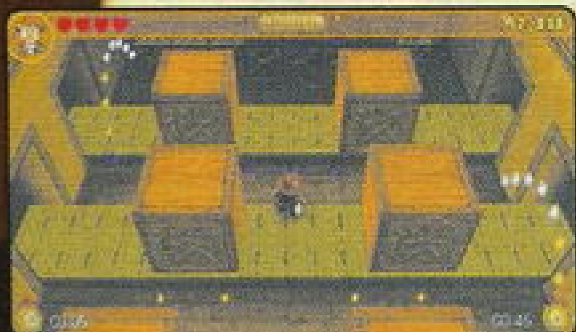
辅助机关

积木碎块	任何角色都可以在靠近碎块后按○键将其组装起来，多为梯子、跳板等关键机关。
棕色地板	需要用到有鞭子的琼斯，站上去按○键进行攀爬或将同伴拉上去。
绿色地板	需要用到强壮的角色，站上去后按○键将同伴抛上高平台（被抛同伴需为体型较小的角色，机关触发后会自动切换）。
红色地板	将伙伴马特变成猴子爬上藤蔓到达高处。
红色圆盘	需要用到力气较大的角色用拳头破坏。
狭窄地段	女性角色或是体型较小的男性角色才能通过，靠近后会自动背贴墙壁。
攀岩地带	伙伴马特可以跳上去沿着攀岩区域爬行。
星星地带	使用拥有木铲子的角色在不断冒出星星的地面进行挖掘或将木箱、木门撬开。
弹跳台	站上去后按住×键不放即会跳得最高，有时窗户上的遮阳篷或其他物体也可作为弹跳台。
绳索	连接绳需要使用拥有匕首的角色将其割断。
	可摆动：需要站在旁边的三角形地板上才能准确跳上绳索，可上下攀爬并摆荡。
	不可摆动：可上下攀爬但不可摆荡，如果在最末端并继续下移则会落下。



■可利用水柱到达高处。

计时任务



关卡流程中时常会遇到规定时间的特殊任务，玩家必须要在规定时间内到达指定地点才能获得奖励并继续下一个场景的冒险。如果超过规定时间而任务还未完成，玩家也必须要到达终点后才能重新接受任务，因此玩家一开始可不必顾忌时间，先熟悉一下场景再说。

玩后感

游戏的操作手感还算过得去，但是很多动作表现不够细腻且判定模糊，比如跳上绳索的动作就包含了很多运气成分。游戏的关卡流程很令人满意，解谜部分也做得花样百出，很有意思。

CREATURE DEFENSE

最近，塔防类游戏在PSP平台频繁出现，本作是一款源自iPhone的塔防类游戏，某位编辑曾说过这是iPhone平台最好玩的塔防游戏之一。这次的PSP版并不是单纯的iPhone移植版，不但对部分卡片的能力进行了修正，更是增加了不少卡片和关卡，让游戏的战略性进一步提高。如果你玩过原作，那这个相当于完整版的PSP版一定能给你带来更多的快乐；如果你没有玩过原作或者塔防类游戏，那就别犹豫了，赶快拿起你的PSP进入游戏的世界吧。

推荐度 B

文 阿鲁　美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

元素怪兽TD
Creature Defense TD

Hudson	SLG	2009年11月6日	美版
1人	7.99美元	无对应周边	

操作简介

十字键/摇杆	移动光标
×	确定/选择卡片
○	取消
△	升级或消除已建造的单位
□	放大或缩小地图
L	减速游戏的进行速度
R	加速游戏的进行速度
START	菜单
SELECT	开启或关闭已建筑单位的对应属性、等级以及属性相克表

游戏的目的



游戏的目的很简单，就是尽可能阻止入侵的敌人进入城堡。游戏一共有五大关卡，其中每个关卡分为三个阶段、两个EXTRA关和一个时间挑战模式，想要收集全卡片就需要完成每个关卡除时间挑战模式外的所有模式，也就是说至少要成功防守住敌人的进攻25次。说起来容易，可是实际玩过游戏后就会发现这不是个轻松的任务，每个关卡的第一阶段需要防守住敌人的50波攻击，第二阶段为75波，第三阶段为100波，城堡的耐久度只有20（EXTRA1关卡里耐久度为10，EXTRA2关卡里耐久度为1），玩家需要在所有卡片中选其中五张作为可使用卡片来阻止敌人的前进。

如何游戏

首先选择要挑战的关卡，之后是选择挑战此关卡所需的卡片组，按下△键后就可以自由搭配各种卡片了。每关在游戏初期都有少量的玛娜供玩家召唤防守部队，每消灭一个敌人都可以获得1～10点不等的玛娜作为奖励，完成每波敌人的防守后还会根据战斗情况给予额外的玛娜作为奖励。每一波敌人进攻前都会给出敌人的详细资料，玩家可以根据属性相克原理来提前做好防守的准备。有足够的玛娜后就可以召唤卡片里的角色或为已召唤的角色升级，每个卡片角色都有着不同的体积，体积越大的角色相对来说实力会越强，不过同时占地面积也会越大。许多玩家可能在初期不熟悉地图的情况下会因为找不到可放置角色的地方而烦恼，其实只需要在游戏时按START键打开系统菜单，然后点击Guide选项，这时可放置的位置就会很清晰地显示出来了。



卡片解读

1	卡片角色图
2	卡片名称
3	该卡片可以提升的最高等级（黄色部分代表获得SP技能的等级），每一级的成长都不同
4	卡片的属性
5	消耗的玛娜
6	移动速度（只对近身攻击的卡片角色有影响）
7	攻击力
8	攻击速度
9	攻击范围
10	有“Can attack flying units”这一项的才能攻击到空中的单位
11	攻击类型，“Physical attack”代表物理攻击；“Magical attack”代表魔法攻击
12	此卡片的SP技能，在游戏后期需要利用到各种SP技能的加成才能顺利过关



卡片种类



卡片一共分为五大类，对应火、水、木、光、暗五大属性，一开始我们能用的卡片数量不多，每次过关后商店都会出现新的卡片供玩家购买，完成所有关卡的三个阶段后就可以买到前五页卡片的前十张以及最后一页的三张审判之眼的相关卡片，每页的第十一张和第十二张卡片需要分别完成五大关卡的EXTRA1和EXTRA2。

SP技能相关

当流程进行到第二阶段中后期时，大家会发现敌人的整体实力顿时提高了不少，此时就需要利用到一些卡片角色的SP技能才能顺利完成关卡了。每种属性的卡片角色都有其对应的SP技能，其中大部分是增加该角色攻击范围内所有同伴的基础能力，并且这些增加的能力是可以叠加的，其中增加攻击力、增加攻击速度以及减速的SP技能是最有用的，因此游戏中后期往往是光系和木系卡片打主力。大部分SP技能可以从图标很直观地看出其加成或减益的能力和数值，其中需要特别解释的是五大类卡片的第三张以及暗属性卡片的能力。

五大类第三张卡片的SP技能是将攻击范围内的敌人强制变成与该卡片角色相同的属性，也就是说可以让被主力部队属性相克的角色将强力敌人的属性强制改变，这样就能让剿灭敌人变得更加容易，不过后期关卡的BOSS级敌人几乎都免疫属性相克，因此这类角色的用途仅在前期；暗属性卡片角色大部分能力是自爆，看到“Deals XXX damage to all enemies when leveling up”字样就代表升级后可以给全屏的敌人造成XXX的伤害，这类技能可以说是游戏后期必备的，特别是在EXTRA关卡里敌人强化且成堆出现的时候，此时难免有漏网之鱼出现，这时给有此SP技能的单位升上几级就可以将漏网之鱼人道毁灭，特别是在获得了五大类最后一张卡片后你会发现每次升级给敌人造成几千的伤害是非常爽快的事。

推荐卡片

前期 前期五大类卡片的第1～4张卡片里，真正能称得上好用的是木系第4张卡片半人马，毕竟前期能对空的单位不多，而且半人马的成长在前期可对空单位里最高，因此这张卡片算是第一阶段游戏时的必备卡片。

中期 在第5～8张卡片里，要推荐的卡片有火系的第6张卡片哥布林射手、水系第7张卡片水栖马、木系第8张卡片蜘蛛和光系第8张卡片粟

金鲸鱼。哥布林射手虽然攻击力和SP技能的成长率不高，不过攻击范围的成长是相当夸张的，并且价格便宜且占地面积小，大面积召唤后叠加的攻击力加成效果可是非常可观的。水栖马的SP技能是增加攻击范围，体积较小是它的优势，可放置在主力攻击团队的后面起辅助作用。蜘蛛则是中后期必备的卡片，由于敌人实力的变强以及出现数量的增加，光靠普通的防守部队已经很难消灭掉所有来犯的敌人，因此就需要用到蜘蛛的减速技能。在正常流程的三个阶段里，包括BOSS在内的大部分敌人都可以被减速，而且减速持续的时间还不算短，因此沿路放置几只会减速的蜘蛛会对战斗起到很大的帮助。黄金鲸鱼的优势在于范围性攻击，这个属性是没有在卡片上直接标示出来的，只有在实战中使用过才会发现，范围攻击的黄金鲸鱼配合可减速的蜘蛛可以让来袭的敌人成片倒下，十分爽快。

后期 在第9～12张卡片中，推荐的卡片是木系第9张卡片森林守护神、光系第9张卡片圣天使特蕾莎以及暗系第10张卡片黑龙。森林守护神可以说是蜘蛛的加强版，不但成长率有所提升，而且体积比蜘蛛小，因此可以用这张卡将蜘蛛替换掉。圣天使特蕾莎可以说是后期关卡必备的一张卡片，小体积低消费再加上攻击速度加成以及较高的攻击范围成长率，召唤上一堆圣天使并将她们通通升到3级以上后你会发现她们会以极快的速度向攻击范围内的敌人展开猛烈的攻击，如果再配上一些高攻击力甚至是带范围攻击效果的卡片那简直就是人挡杀人，佛挡杀佛。黑龙的成长率很高，同时兼备高攻击力和范围攻击效果，和之前提到的圣天使特蕾莎配合使用可以轻松横扫前三阶段的所有敌人，而且黑龙升级时附带全体800的伤害也断了漏网之鱼的后路。每页卡片的最后一张可看作黑龙的强化版，获得后就可以替换掉黑龙了。

关卡解析

※图中标示的地方为推荐建造点。

第一关



弯道幅度很大的一关，敌人从右往左行进，由于弯道的弯度比较大，因此可以将重点攻击单位放置在弯道中央，这样可以增加不少攻击到敌人的机会。前三个阶段里关卡中最后出现的敌人为火属性，虽说水系卡片对其有攻击加成，不过水系卡片普遍攻击力偏低，再加上最后的BOSS血量通常比较多，因此还是应该考虑使用木系+光系组合来对付。本关的EXTRA关卡一开始只有6玛娜，并且成功防守住每波敌人的奖励只有1玛娜，因此初期必须配备火、水两系的前两张卡片用来对付前期的几波敌人，史莱姆和防御塔自然是尽量放在可以攻击到道路两侧的位置，第五张卡片自然是推荐圣天使特蕾莎，有了足够的玛娜后就要立即在能攻击两旁道路的地方召唤圣天使特蕾莎并且尽快将她们升到至少3级开启SP技能，之后将圣天使的数量增加至6～8只后就可以开始存钱给圣天使升级了。首先将所有的圣天使升至3级，之后开始逐渐提升其中一只的等级，将一只圣天使培养至满级后再培养另一只，只要这样不断升级下去就可以抵挡住所有敌人的进攻了。

第二关

这一关的弯道幅度比之前明显变小，能够攻击到道路两侧的只有中央一段不算大的范围。本关以水系敌人为主，因此木系卡片就可以在这一关发挥强大的作用了，在没有好用的光系卡片前，木系+火系也可以比较轻松地完成战斗。本关的EXTRA关卡很有意思，初始就有2500的玛娜供玩家挥霍，自然是在中央可以攻击到道路两侧的地方先召唤两排圣天使，然后再上下各召唤几只树人，将全部单位都升级至开启SP技能后就把剩下的玛娜全部用来投资圣天使。本关每一波敌人的数量都很多，并且过关后可以获得20玛娜的奖励，因此基本不愁没玛娜召唤、升级卡片，不过在两排9级圣天使的守护下基本也没有什么BOSS可以通过了，这也算是最简单的一个EXTRA关卡了。



第三关

有分支路的地图，可以将攻击主力集中在路口前或路口后两个地方。本关以木系敌人为主，前期火系+水系，后期木系加光系可以轻松对付流程中三个阶段的战斗。本关的EXTRA关卡可以说是全关卡中最难的，难点就在于几乎所有的敌人都会以重叠的姿态出现，一波攻击看似只有两三个敌人，实际上总数却有二、三十个，特别是最后几波还会出现数只BOSS级的大块头叠在一起向前冲，因此对付这关的EXTRA关卡必须要先获得任意一系的最后一张卡片后才能挑战，只有五大系终级卡片升级时的高伤害以及大范围攻击配合圣天使的攻击速度加成才有可能挡住所有敌人的入侵。



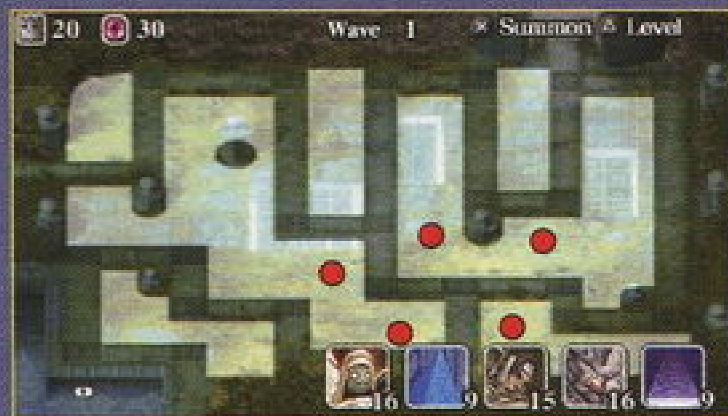
第四关

相当对称的一个地图，敌人会从左右两侧同时出现。本关以暗系敌人为主，前期可以在两条道路合流的地方重点防守，等有多余的玛娜后可以考虑在左右两边的入口处组建一支小型部队来削减敌人的体力，主要精力还是应该放在合流地段。本关的EXTRA关卡同样比较有难度，初期玛娜比较少，同样也需要低等级卡片来应对，不过好在过关后奖励的玛娜数量还算不错。在进行到35波左右时会出现一批行动比较迅速的BOSS，因此在此之前一定要布置好一批带减速效果的防御网，减速单位数量可以稍微多一点，不然当成批的BOSS出现时必定产生漏网之鱼，然后配合圣天使和带群体攻击属性的卡片就可以比较有效地歼灭敌人，在这几批BOSS RUSH之后就可以将减速单位全部销毁掉了，之后的敌人几乎都有减速免疫的效果，剩下的就是不断扩充强力攻击部队了，建议将第二关的EXTRA关卡完成并入手水系最后一张卡片后再来挑战。



第五关

依旧是个敌人会同时从两个地方同时出现的地图，并且途中还存在分支路段，再加上每片可供召唤卡片的地方都不宽敞，很难组合出一堆强大的混合部队，因此可以考虑用水系加攻击范围的SP技能来尽量补足部队比较分散的尴尬情况。本关的EXTRA关卡难度相当高，前期依旧玛娜数量不多，防守住每波敌人的奖励也只有30玛娜，再加上本来就存在组合部队难的问题，因此必须每一点资源都要用到刀刃上。木系卡片可以完全放弃了，因为本关出现的BOSS全部免疫减速效果，除了前期需要用到的两张初级卡片外，剩下三张卡片推荐使用水系第7张卡片水栖马、光系第9张卡片圣天使特蕾莎以及暗系的最后一张卡片毁灭女王。在水栖马的攻击范围加成以及圣天使的攻击速度加成下，密集的弹幕几乎可以阻止一般杂兵的入侵，而最后的BOSS RUSH可以靠毁灭女王升级时的SP技能来进行全体攻击，8000的伤害可不是一个小数值。不过某些敌人存在SP技能免疫的能力（图标摸样为SP字样上加一把叉），这可以说是专门用来防御这种自爆攻击型的SP技能，因此毁灭女王的数量不宜过多，主要精力还是应该放在圣天使的身上。





非常不错的一款塔防类游戏，与iPhone版相比，这次的PSP版的平衡性更高，增加的第一个EXTRA关卡算是玩家挑战极限的一个跳板，每张卡片的插画十分精美，五大系卡片的数量都有所增加并且还增加了3张审判之眼里的卡片，这也让每个关卡有更多不同的卡片组合来挑战的余地，在这里强烈推荐这款优秀的游戏。

文 脆薯条 美编 咕噜

推荐度 A

ときめきメモリアル4

其实在游戏发售之前，很多人都非常期待这次15周年的纪念性作品，游戏中所有女主角都能在初代中找到缩影，成绩优秀的皋月优（藤崎诗织），头脑优秀的化学部部长郡山知姬（纽绪结奈）等等。而且本作中Q版人物的造型极为可爱，毕竟十五年前初代的感动可是心中无法抹去的，一起回到那个年代，体验心跳的三年高中生活吧。

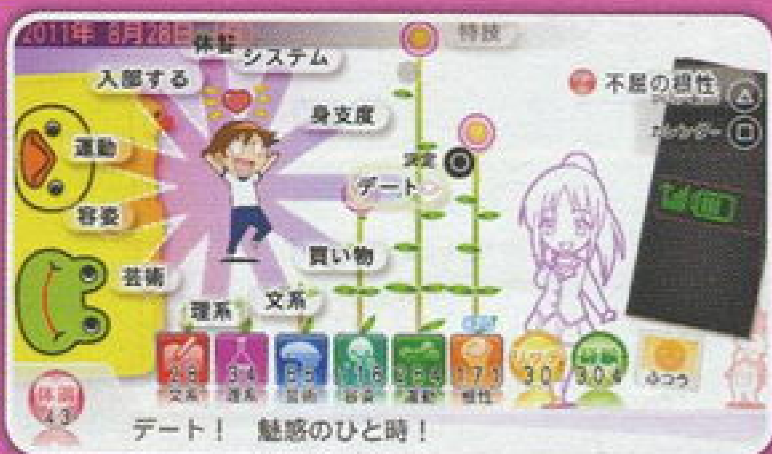
PLAYSTATION PORTABLE

心跳回忆4 ときめきメモリアル4	Konami	SLG	2009年12月3日	日版
	1人	5250日元	无对应周边	

系统解说

养成系统

养成系统可谓是“《心跳》系列”的标志之一，不过在本作中还多了金钱和经验的设定，玩家平日在学校或者放假时选择自己想做的事便能提升6大能力，经验会自动成长，所以不必担心。而金钱又是一个非常重要的东西，金钱的来源只有依靠打工和大仓都子每个月的“救济费”，买东西、约会等都是要消耗金钱的。



约会时的特别事件

首先必须选择相应的回答来最大限度地提升女孩子的好感度，回答正确的话游戏会自动提醒玩家。之后在回家的路上就可以进入特别事件了，此时屏幕中会出现天使与恶魔，就像玩家第一次约会一样，该怎么主动靠近女孩，然后牵她的手呢？通常恶魔的建议都能大幅提升好感度，而天使的建议则相对保守，当玩家看见屏幕上方的心跳指数快满的时候就可以按下R1主动牵手了。牵手成功后可以看见稀有CG，而且这才是真正的心跳时刻，如果失败也没有关系，因为我们可以读档重来！



社团活动

三年的高中生活当然不能执着于“归宅部”，每个女孩子几乎都有固定的社团。活动当天系统会用带星号的标记提醒玩家一定要参与，如果两次没参与的话，将会被勒令退部。加入社团的好处就是可以碰见女孩子，让她为你加油鼓劲，而且对于运动这项能力的修正最高。

剧情战斗

剧情战斗在本作中还是占了很大比例的，尤其是选择了大仓都子这条线路。不过战斗时的能力强弱主要还是看玩家的运动性，而且本作中和女孩子一起战斗时，她们都会有华丽的特写画面哦，这部分可是关系到CG收集的，所以玩家千万别错过了。

携带电话

电话一直是该系列的重要道具之一，电话每个月开始时会自动充满电，使用时间当然是直到断电为止，不过游戏后期可以买到超级携带电话，没有电量限制。电话最重要的功能自然就是联络女孩子约会咯，当然还是得依照老规矩，先向大仓都子打听一下女孩们的情报，然后才能获得她们的电话号码，联系名单都分得很细，一共分为友人、女孩们与打工处三大类。

人际关系

和初代一样的设定，当回到家中看见有谣言散播时就要提高警惕了，向大仓都子询问女孩子们的评价，如果看见有炸弹的一定要马上找她约会来消除炸弹，如果一直不理直到爆炸，就会造成周围的女孩子好感度大幅下降，不过有几个角色是不会受到影响的……

特技

特技是本作中的全新设定，用途就是对6项基本能力产生修正，让玩家最大限度地成长，例如在回答女孩子们的问题时可以通过装备直感来回避掉引起坏印象的回答，而在打工时可以装备特技使获得的金钱与经验上升，特技的种类有很多，玩家可一定要看好了哦。

上位特技的修得条件比较苛刻，必须要玩家多玩几次才可以。而且装备上位特技可以看见一些非常稀有的CG。

迷你游戏

所有的小游戏在通关一次后可以在追加选项中玩到，另外，像100米跑步、二人三脚这样的游戏非常容易，而且非常轻松即可博得女孩子的好感度。完成游戏后还可以看到历代记录的保持者，其中有熟悉的藤崎诗织、清川望，外加那个伊集院丽100米10秒的恐怖记录……如果你想挑战这些历代最高记录的话，请把运动修炼到400以上。

角色攻略篇

其实游戏中的“好感度”都是隐藏数值，判断好感度的高低最简单的办法就是看脸，当女性角色和你见面时，只要脸会红，那么说明好感度已经很高了。

角色出现条件

姓名	条件
星川 真希	最初
语堂 亚美	文科80以上／参加文艺部活动／文艺部合宿／契茶店打工
龙光寺 海	全能力60以上会发生剧情，之后选择“助けに行く际”，或者根性70以上外加特技“心の开锭术”
郡山 知姬	理科80以上／科学部活动／科学部合宿
柳 富美子	容姿80以上／放送部活动／放送部合宿
エリサ・D・鸣濑	第二年时文科80、艺术与运动60以上／剑道部活动／剑道部合宿
前田 一稀	运动84以上／足球部活动／足球部合宿
响野 里澄	艺术84以上
皋月 优	10月12日－11月12日选举时6项基本能力50以上
大仓 都子	一直打电话找她约会
七河 琉依	给七河正志不断打电话，平时提升能力时就会出现，需要按LR键主动接近
水月 春菜	第二年艺术与容姿到达100以上（交换笔记的那个人）

皋月 优



档案

生日：10月14日
星座：天秤座
血型：A型
身长：159cm
三围：第一年B85/W57/H86 第二年B85/W57/H86 第三年B85/W57/H86

要点 最喜欢的约会地点为购物街、游乐园等等，不过在一开始还是建议玩家好好读书，第二年时再追她。学生会入选的条件是第一年考试前30名内。和她约会时最好装备特技“心の开锭术”，因为她持有的特技“高贵”会抵消玩家的一个特技，只要发动一次便打消一个，所以切记装备“心の开锭术”。

星川 真希



档案

生日：6月1日
星座：双子座
血型：A型
身长：157cm
三围：第一年B83/W56/H83 第二年B83/W56/H84 第三年B84/W56/H84

要点 她还是比较好攻略的，第一年切记要好好读书，德智体全面发展，一定要和她一起参加学生会的工作，之后慢慢增加好感度。触发过“理想是当一名护士”的事件后多半可以确定结局了，但文科、理科与艺术最后一年一定要达到180左右，考试时的成绩也要尽量比她高，第二年进入学生会工作后会主动过来找玩家约会。

郡山 知姬



档案

生日：7月14日
星座：巨蟹座
血型：AB型
身长：170cm
三围：第一年B86/W56/H87 第2年B87/W56/H88 第3年B87/W56/H88

要点 对理科要求非常高，如果第三年想要进理科专门学校的话，能力要达到300左右。她和龙光寺一样有让玩家体力下降的特技，所以还是需要装备“心の开锭术”来打消掉负面作用。由于她的性格比较怪异，在约会时还推荐装备“直感”这个技能。

龙光寺 海



档案

生日：4月14日
星座：牧羊座
血型：A型
身长：167cm
三围：第一年B85/W57/H86 第二年B86/W57/H86 第三年B86/W57/H87

要点 首先要满足她的出现条件，另外还需注意她有让玩家体力大幅下降的特技，所以一定要装备“心の开锭术”这个特技打消掉负面作用，另外还可以搭配“リフレッシュ术”这个特技来使体力保持在一定的数值内，这样做的好处就是能够避免生病。想追求她的话还算比较容易，对6项数值都没有什么硬性规定。

柳 富美子



档案

生日：11月18日
星座：摩羯座
血型：O型
身长：152cm
三围：第一年B87/W58/H88 第二年B88/W59/H89 第三年B88/W58/H89

要点 攻略起来非常简单，只要加入放送部即可，不过她的CG非常难收集，最少需要2周目。战斗时的特写镜头非常邪恶，第三年平均能力在170左右即可顺利攻略。





前田 一稀



档案

生日：1月12日
星座：山羊座
血型：O型
身长：153cm
三围：第一年B75/W55/H76 第二年B75/W56/H77 第三年B76/W56/H78

要点 同样是一个比较容易攻略的角色，加入足球部慢慢提升好感度即可。有两个事件必须触发，一个是在中央公园约会触发“一稀スペシャル”事件，还有一个就是在同样的地点触发“一稀スペシャルMK-II”事件。

エリサ・D・鸣濑



档案

生日：12月15日
星座：射手座
血型：B型
身长：166cm
三围：第二年B88/W56/H86 第三年B88/W56/H86

要点 第二年才会出现的角色，最好直接加入剑道部，由于她的出现条件比较复杂，可能碰上她之前就已经碰到其他女孩子了，所以要保持良好的人际关系，第二年休学旅行的时候会发生特殊事件，剑道部合宿时发生特殊事件，第三年春天在中央公园触发事件，夏天在海边触发特殊事件，只要触发了以上事件，最后就能和她的父亲对话，基本上就确立了结局。

语堂 亚美



档案

生日：3月2日
星座：双鱼座
血型：A型
身长：155cm
三围：第一年B78/W54/H78 第二年78/W54/H78 第三年78/W54/H78

要点 由于她本身会有“やる気を下げる”这个特技，所以和她约会时必须装备“心の开锭术”这个特技打消掉负面作用。契茶店的“女仆事件”一定要触发到，第三年辩论会时问她相关事宜，之后一直保持好感度，最后一定要选择进文科大学。

大仓 都子



档案

生日：5月13日
星座：金牛座
血型：O型
身长：165cm
三围：第一年B86/W55/H84 第二年B87/W55/H84 第三年B87/W55/H85

要点 她的路线比较特别，第一年要不断地打电话给她要求约会，直到她同意。之后在房顶上触发剧情，大仓突然进入“暴走”阶段，此时她不会提供玩家任何关于女孩子的情报，而且人变得非常诡异。此时最好的办法就是等待，切记不要和其他女孩子出去约会，不然会碰见非常强大的敌人。当她恢复正常后好感度会大幅增加，基本上就确定了结局。

响野 里澄



档案

生日：9月16日
星座：处女座
血型：AB型
身长：164cm
三围：第一年B78/W56/H80 第二年B79/W56/H80 第三年B79/W56/H80

要点 第一年在美术馆参触发“绘のイメージを歌”事件，好感度达到一定程度时第二年夏天在水族馆触发“水槽监赏”事件。冬天再去滑雪场约会一次，触发两个人商量创作新歌曲的事件。第三年好感度最高时去购物街触发事件，基本上就能确定结局了。

玩后感

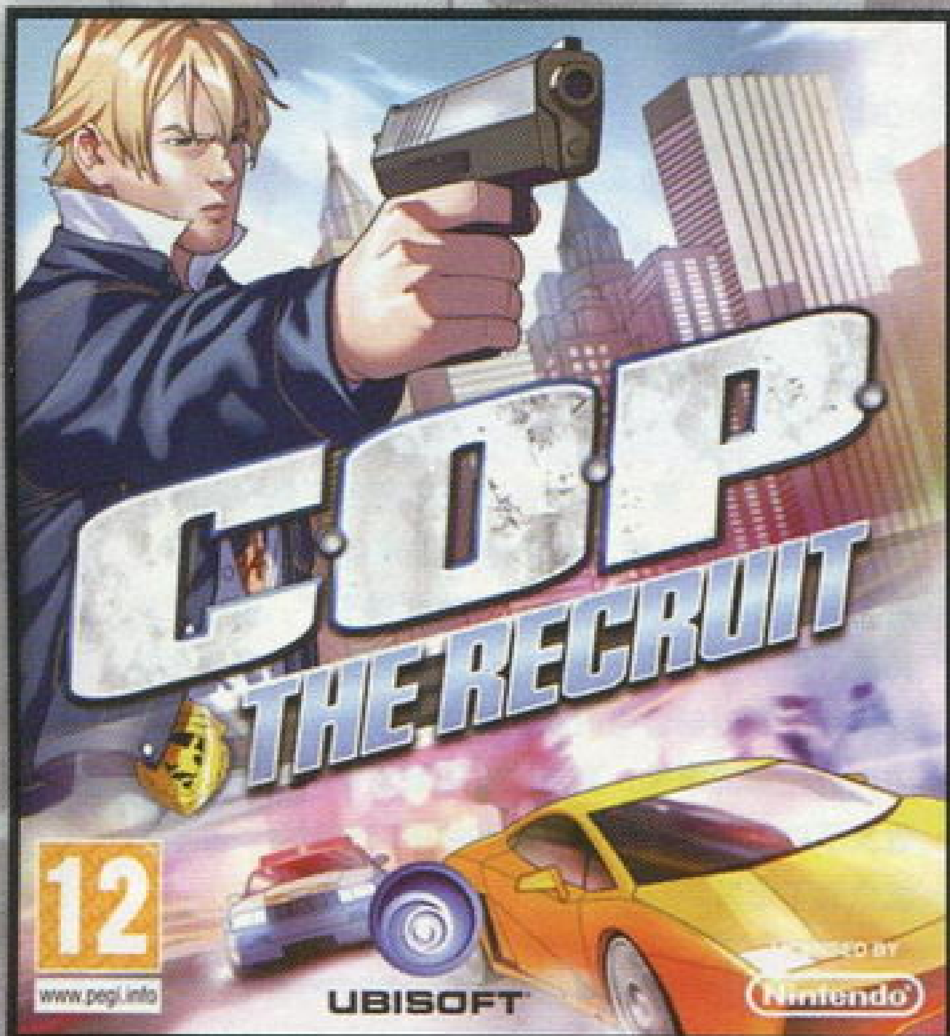


本作给我的感觉还是非常棒的，感叹自己没有听到所谓的“孤独男人之歌”啊（笑）。比起当初玩初代时的感觉，本作的的确确可以算是“正统”的心跳回忆。游戏的隐藏要素丰富，多周目动力十足，想找回当初的感觉，请一定要玩一下本作，Konami也总算在15周年纪念时给广大心跳FANS交了一份满意的答卷。

警察 新兵

C.O.P. The Recruit

Ubisoft	ACT	2009年11月13日	欧版
1人	512Mb	29.99欧元	无对应周边



本作是一款类似《GTA》的全3D开放式动作游戏，游戏讲述的是前地下车手丹·迈尔斯转变为警员的故事，他的任务就是利用自己高超的驾驶技术与犯罪分子进行周旋，从而维护纽约市的安宁。

文 伊娃 美编 Juxi

光环视频收录

推荐度 B

基本操作

十字键	控制方向
A	镜头向右旋转/倒车
B	配合十字键为奔跑/开车（船）时为油门
Y	镜头向左旋转/刹车
X	上车/下车
L	射击/快速调整视角
R	快速对话

其他操作

本作充分利用了NDS的机能，下屏的用处非常多。任务过程中能遇到各种各样有意思的操作，这些操作都是通过触摸屏来完成的，比如进入纽约的摄像监控系统来锁定目标并拍下照片、策划并发动武装战术打击、在抓捕罪犯前先在各要点设置路障等，操作结束后点击下屏幕右下角的GO按钮确认。其中需要注意的是，派遣部队时，只有到某个特定的地方输入代码才可以派遣。



▶在罪犯的必经道路上设置路障。

任务制

游戏中玩家可以自由行走在纽约市的任何地方，每当有新的任务时，下屏下方的准心图案便会闪烁。随着游戏的进行，任务列表中的任务会越来越多，红色字体代表主线任务，而蓝色字体则代表支线任务。

主线任务的类型繁多，首先玩家需要控制主角来到目的地（黄色光束）接受任务，如果是抓捕罪犯的任务，在打倒罪犯后还需完成另一道程序：查看大地图，找到离事发地点最近的警署（五角星标识），然后点击任务图标左侧的输入图标输入该警署的代码，即可呼叫警员来将罪犯带走。

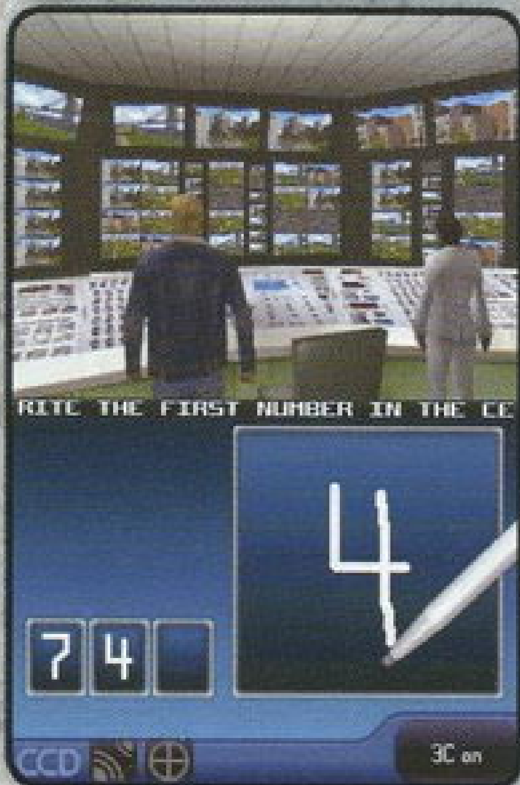
支线任务都相对较为简单，大多为主线任务过程中接到的突发任务，比如开车追捕犯罪嫌疑人等，完成与否不影响整个剧情的发展。支线任务基本都有时间限制，完成的话会有特别奖励，但是一旦任务失败，主角就会直接回到医院大楼前。如果想要再次挑战该任务，就必须开车前往该任务地点（蓝色光束）才行。

游戏会自动存档，但是地图上无存档点，无论是主线、支线任务，只要失败了就必须回到初始点或医院，然后再重新驱车前往目的地接受任务。



▲武装队员的派遣具有一定的战略性。

GPS和3C系统



▲代码需要在手册中查询。

GPS和3C系统是游戏中相当重要的辅助工具，下屏幕中显示的地图是游戏中的迷你地图，只显示主角当前所在区域，不能使用触控笔进行大范围浏览。点击下屏右下角的3C标志即可打开一系列菜单，分别是查看大地图、定位、信息选单以及设定。

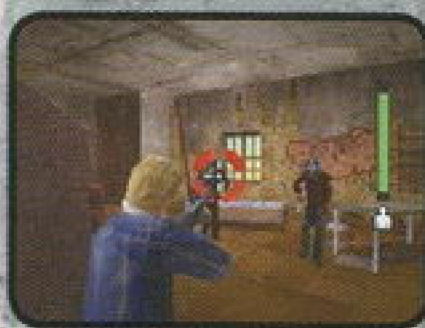
Map 大地图 可使用触控笔进行全范围浏览，包括三大版块，所有接受任务的地点和警署在地图上都有标出，红色圆点代表的是主角，接受任务后，地图上会将目的地标上标签。

Directory 使用手册 任务中提到的任务地点全部收录在该手册中，找到正确地点后双击即可打开大地图，且该地点会自动被标上标签。另外该手册还提供各警署的代码，用于呼叫警员逮捕罪犯。

Info 信息选单 查看游戏中出现的所有人物、车辆、武器的详细信息；查看完成特定任务所获得的称号；查看所有已完成的任务的详细流程。

Options 设定 可设定游戏中的音量大小以及射击方式（按键或触摸笔），还可选择其他存档或新建存档。

载具和武器


▲因为没有防弹衣设定，所以枪战中需要适时寻找掩体。



▲被追捕的车辆上方有黄色标识。

马路上出现的所有车辆都是可以抢来使用的，如果只是单纯地前往目的地则没有必要要求车辆的性能，但如果遇上追逐战则最好先去使用手册查阅车辆信息，然后去街上找性能较好的车辆，这样才能保证任务的顺利完成。游戏没有最短路径的设定，所以只能凭借下屏的GPS导航以及上屏的箭头来判定行驶路线，这点相比《GTA 唐人街战争》就显得麻烦许多。在一些特定任务中玩家还需驾驶船只，驾驶方法与车辆相同，不同的是船只不能随意抢来使用。

游戏中的武器一共有9种，一开始玩家只能使用普通的手枪。一般杀掉一些任务中的敌人都会掉落普通的枪械，而一些威力较高的如霰弹枪等都需要通过完成特殊任务或支线任务才能获得。枪支的使用很简单，使用触控笔调整准心，当准心转为红色时即可按L键射击。

角色的体力值和载具的损坏值



在枪战过程中才会显示主角的体力值，受到任何攻击都会扣除体力，当主角的体力值耗空时该任务必须重新再来。罪犯没有体力值显示，因此瞄准后只能不停射击直至其倒下。

游戏没有附带车损系统，无论撞击得多么严重，车辆（船只）看起来还是完好无损，但是会有损坏值的设定，车辆（船只）在受到剧烈碰撞时，比如撞到墙上或是与其他车辆相撞都会减少损坏值，耗空时即会引发爆炸，而主角即会自动回到原地点。敌方的车辆也会有损坏值，追逐战时尽量让自己的车辆撞击敌方车辆，此时只会对敌方的车辆产生损坏，当敌方的损坏值耗空时任务完成。



游戏的自由度很高，但是系统方面相比《GTA》就缩水很多，比如主角的警员身分使得游戏取消了警察通缉的设定，这难免让玩家在任务过程中显得过于懒散……不过单从游戏本身看来，素质还是相当可以的，值得推荐！

世界是怎样

专题企划 SPECIAL FEATURE

危机之源 最终幻想VII

毁灭者：萨菲罗斯
手段：烧杀抢掠
目的：报复人类，与星球同化



说到世界的毁灭者，那就不得不提到我们的萨菲罗斯了，相信大家通过《最终幻想Ⅶ》等作品早已久仰他的大名，也对他的各种罪状有所耳闻。其实我们的小萨原本非但不是什么大奸大恶之人，而且是一个人人敬仰的大英雄，在《危机之源　最终幻想Ⅶ》中，就对他的过去做过非常详细的介绍。身为神罗战士1st中实力首屈一指的人物，萨菲罗斯不仅实力强悍，而且外型英俊挺拔、人品也好，在游戏的世界中有着大量的崇拜者，不提那些小萨俱乐部中的花痴女粉丝，就连《CCFFⅦ》和《FFⅦ》中的主人公扎克斯和克劳德也都是因为崇拜他，才立志成为一名神罗战士的。萨菲罗斯很清楚自己的实力和人气，但他从不骄傲，对待下属和新人也依然非常亲切，但这个曾经的老好人大英雄，却因为某项任务而蜕变成了一个恶魔。

在与扎克斯一起调查尼布尔海姆的古老魔晃炉时，萨菲罗斯发现

毁灭的

文 全体小编 美编 紫枫

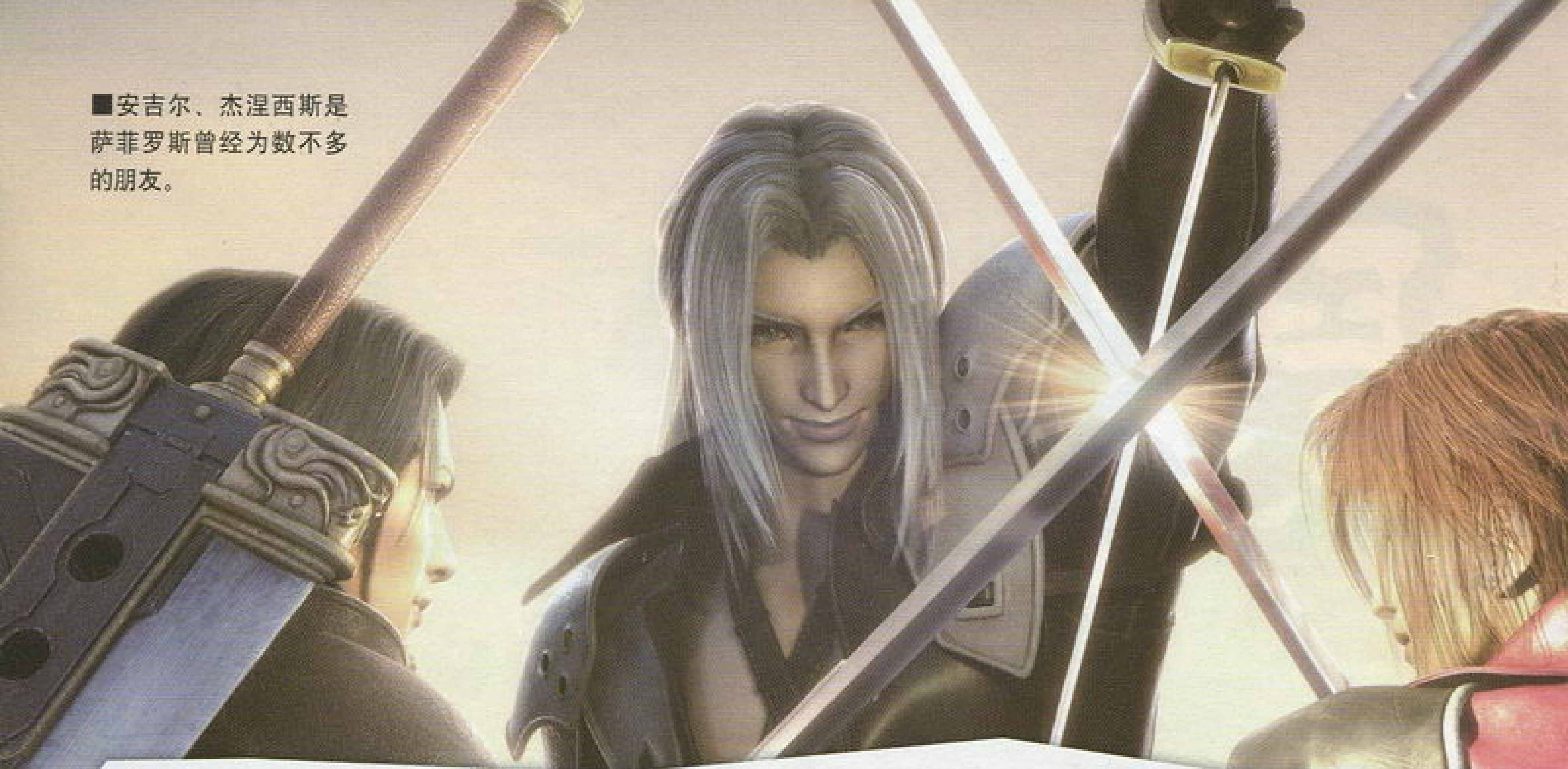
一部优秀的戏剧少不了鲜明的矛盾冲突，游戏也是如此。不遇到点危机，怎么能显示出我们主角的英勇神武？说到危机，就不能不提到在游戏中最常见的一种危机——世界毁灭。"哈哈哈你们的世界即将毁灭"这种台词虽然显得有点老套，不过从行情来看，广大玩家还是喜闻乐见的。所以在游戏中，各个世界就一次又一次地面对着各种危机。游戏里的人们毁灭世界的手段多种多样，目的五花八门，颇有规模化、产业化的趋势。下面就让我们看看几款颇具代表性的游戏，看看游戏里的世界都是怎样被毁灭的。

了神罗在魔晃炉中以人类为素材来制造怪物的事实，在对自己身世产生怀疑的同时，曾经的好友杰涅西斯也出面表示他的确就是当年捷诺瓦计划创造的试验品。为了证实这一点，萨菲罗斯埋头于宝条博士位于神罗屋敷的地下研究所阅读当时关于捷诺瓦计划的研究资料，并得知自己是由实验诞生的继承了古代种血统的后裔。曾经人人敬仰的英雄其实只不过是由实验创造的怪物，萨菲罗斯显然接受不了这样的事实，再联想起已经濒临灭绝的古代种和现在统治着整个世界的人类，萨菲罗斯的内心开始产生强烈的扭曲，产生了报复社会报复人类报复星球的念头，而其复仇计划的第一步就是烧毁了尼布尔海姆村，令克劳德、蒂法等人失去了家园。然而实际上，当时萨菲罗斯在神罗屋敷中阅读的资料就存在着错误，这个说来就话长了，简而言之就是，萨菲罗斯的确是实验的产物，但并非古代种，他是宝条博士和加斯特博士（艾莉斯她爹）的女助手的儿子，在胎儿时期就被植入了捷诺瓦的细胞。（当时加斯特博士等人其实是想研究古代种的，却错把捷诺瓦当成了古代种，所以……）

虽然在烧毁尼布尔海姆后，萨菲罗斯被克劳德打下魔晃炉身负重伤，但他也从生命泉中吸收了大量知识，并了解了更多真相，但真相、身世对他已经不重要了，他想要更强大的力量，而毁灭人类和星球只是其中的一个手段。因为当星球受到伤害的时候，会聚集星之能源（也就是生命泉）来进行自我修复，而萨菲罗斯的目的就是这种莫大的星之能源，他想



▲萨菲罗斯性情大变的原因在《危机之源 最终幻想Ⅶ》中做了详细的阐述。



■安吉尔、杰涅西斯是萨菲罗斯曾经为数不多的朋友。

将它们尽数吸收，并化身为与星球一体化的“神”。（既然我是怪物当不成人，那我就要变得比人更高端？）于是他想发动陨石魔法来破坏星球，却遭到了真正古代种末裔艾莉斯的阻止，而艾莉斯自然不是萨菲罗斯的对手，最终被他那长剑正宗无情地刺透了身体，并长眠于湖底。虽然由于邪不胜正这条大众化理论的束缚，萨菲罗斯最终也无法逃避一般BOSS级人物的下场，但他在玩家们心中的地位，却是其他大部分游戏中的反派角色所无法比拟的。尤其是在当时那个年代，萨菲罗斯这种美形的形象本身就颠覆了对反派角色的定义，而其悲惨的身世以及前后性格的强烈反差也使其角色形象更为鲜明，之前很少有游戏能用如此丰厚的笔墨来塑造一位反派人物，而直到现在，每当人们提到游戏世界中的代表反派的时候，萨菲罗斯依然是首当其冲的一位。

星之海洋 蔚蓝星球

毁灭者：恶魔莉瓦尔

手段：利用古代兵器从宇宙发射激光毁灭行星

目的：毁灭文明

《星之海洋 蔚蓝星球》是GB时代末期的经典大作，虽然只是一款掌机游戏，但Tri-Ace公司却将其打造得异常优秀，尤其是剧情方面让人印象深刻。十二位纹章英雄先后被吸引到一个陌生的蓝色星球上，在这里他们发现这个星球即将陷入危机的边缘，被封印的恶魔莉瓦尔醒来，她要利用古代兵器“古兰德诺德”将这个行星完全毁灭，于是主人公一行决定阻止她的企图……看起来这是一个俗套得不能再俗套的“毁灭世界”的剧情，但是游戏在最后却给了所有人一个大大的意外。经历重重艰险，主人公一行终于打败了莉瓦尔，阻止了她的野心，但奄奄一息的莉瓦尔临死前却并没有像大多数最终被干掉的邪恶BOSS那样大骂着主角或是说着“我还会复活的”之类的话，而是欣慰地夸奖众人干得好，并告诉了大家一



▲用以毁灭星球的古代兵器——机动要塞古兰德诺德。

个隐情，原来她自己是管理这个星球的母电脑所造出来的人类，完全地执行母电脑的命令。母电脑是其他星球传输到这个星球的中枢，它的目的是不让这个星球灭亡，将这里的人类文明控制在一定程度内，因为它认为人类的文明超过一定程度，就会开始用于战争，然后导致灭亡，所以当它发觉人类文明超过一定程度时便会加以毁灭。忠实执行母电脑命令的莉瓦尔慢慢开始怀疑这一做法的正确性，她认识到毁灭人类的文明也就是间接地毁灭人类，人类的命运应该由自己来掌握。虽然如此，但她自己却没法反抗母电脑的命令，于是她才将主人公们引到这个星球，来将她和母电脑一同毁灭……



▲要毁灭星球的“恶魔”莉瓦尔却有着特殊的目的。



▲一切的罪魁祸首是这个星球的母电脑。

被称为“恶魔”的莉瓦尔竟然隐忍着这样的抱负，以舍生取义来换得人类文明的延续，主人公被深深感动，最终将母电脑一举毁掉，拯救了这个蓝色的星球。

这虽然是一款古董的GB游戏，但游戏的剧情依然值得玩味，剧情在最后的起伏的确是一个闪光点，为这个看似俗套的拯救世界的故事加上了一个感人的注脚，让人印象深刻。

伊苏7

毁灭者：秩序之理
手段：全面肃清
目的：维持秩序

在一个名为阿尔塔戈的大陆上，住着一群被五条巨龙守护着的人们，五大氏族长年累月供奉着维持世界稳定的巨龙，直到海之氏族开始不安于现状，袭击了月之氏族的城市并将其占为己有。秩序之理是创造这个世界的母亲，同时也是一个严厉的父亲，各大氏族供奉自己的信仰是它订下的规则，如今海之氏族为了一己私欲抛弃了自己的信仰是它决不能容忍的，于是愤怒的秩序之理开始着手肃清世界的工作。

原本温驯的巨兽开始变得狂暴，一种名为伊斯卡热的致命疾病开始在整片大陆流行，察觉到异状的巨龙们也开始着手寻找值得托付的龙战士来对抗秩序之理最终的审判。就在这个时候，一个名叫亚特鲁的红发冒险家出现在了这片即将毁灭的大陆上，在一段不算长的时间里，他不但结交了许多和自己同生共死的朋友，还继承了五大巨龙的神奇力量，更是击败了秩序之理的召唤者和守护者——月之氏族的长老缇娅成为了真正的龙战士，在面对强大的秩序之理时，作为外来者的亚特鲁毅然选择了战斗，最终在伙伴的帮助下打倒了这个近乎无敌的创造者，残酷的专政家。将这个世界轮回了无数次的秩序之理无论如何也没有料到自己竟然被一个外来者打败，随着秩序之理的落败，整个大陆开始恢复生机，凶暴的巨兽逐渐消失，致命的伊斯卡热也不复存在，当然作为



▲面对强大的敌人，所有人都抱着必死的决心。





秩序之一的缇娅最终也没能逃脱消失的命运。

故事就这样结束了，亚特鲁再一次拯救了世界，强大的秩序之理最终败在了一个外人的手里。不过仔细想来也有道理，以往的龙骑士之所以不能打败秩序之理，那是因为他们本身就是秩序的一部分，在这个秩序之理创造的世界里他们是无能为力的，而作为外来者的亚特鲁，这个世界的种种规则都无法在其身上发挥作用，自然就有了胜算。再加上红发冒险家本身就是个善于发挥小强精神的人，俗话说韧性再高也怕菜刀；只要锄头舞得好，没有秩序打不倒……于是世界再次迎来了并不算罕见的和平。



▲再强大的敌人也抵不过等级和装备这两件法宝。

幻想传说

毁灭者：达奥斯
手段：消灭全人类
目的：取得世界树玛娜的种子

在游戏界有这么一个系列，不管刚开始的剧情是多么平淡无奇，每作最终都会发展成某个沉迷于幻想的疯子为了自己的狼子野心想要毁灭世界的情况，这就是著名的“《传说》系列”。

虽说系列中这些一心想要毁灭世界的疯狂人士表面上风光无限，他们通常都拥有比常人优异的体质，为了增加游戏时间，制作人往往还会赠与他们一个大得惊人的高科技要塞，可谓要风得风要雨得雨。但这些野心家暗地里

却有不少不为人知的辛酸史——为了让剧情能够发展下去，他们要绞尽脑汁，换着法子用不同的方法去破坏世界，最终惨死在以主角为首的众多“暴力分子”的群殴之下，不仅自己不得好死不说，还让主角一行人一战成名，可谓是个差到极点的差事。而其中惟一达成自己原来目的的，便是系列开山之作《幻想传说》的最终BOSS达奥斯。


▲英俊的达奥斯在游戏中的人气不亚于主角。

说起达奥斯，这个年轻美貌的大帅哥的一生也算是霉运缠身，好不容易一番奋斗成为母星的王者，可还没好好体验万人之上的至高享受就遇到资源枯竭的生存问题，“无民则无从为王”，这个倒霉蛋情急之下只好前往遥远的星球，利用这个星球上世界树玛娜的种子让母星资源重生，风尘仆仆赶到后的达奥斯却被这里的四个恐怖分子视为眼中钉封印在地下墓地。当他好不容易解开封印获得自由，世界树玛娜已经因为人类过度使用魔科学而枯竭，愤怒的达奥斯为了取得玛娜的种子，穿越时空回到过去，招兵买马打算把人类全部歼灭，一切正如同计划一样顺利时，他又被为家人朋友报仇的主角克雷斯盯上，为了躲避这群暴力分子的骚扰，达奥斯只好再次转换时空进行自己的计划，可杀到眼红的克雷斯紧追不舍，和他上演了一场穿越时空的追逐。最终达奥斯倒在了克雷斯的剑下。


▲作为最终BOSS，达奥斯的实力相当强悍。

虽然达奥斯最后完成了自己的心愿，为自己心爱的子民们带来了生存的希望，但代价却是自己的生命。当克雷斯一行人目送他的尸体消失在星海中的时候，他们也领悟到，如果不能善用科技给人类造福，一味地战斗下去，最终让世界毁灭的，不是别人，正是人类自己。

心灵传说

毁灭者：克里德
手段：启动吞噬心灵的怪物
目的：为了爱

冷漠、孤独、霸道，这就是《心灵传说》的最终BOSS克里德留给人们的印象，而这位绯发魔王企图毁灭世界的目的，可以说是一个比较单纯又有些俗套的理由——让心爱的人复活。“为了心爱的女人而毁灭世界”之类的思路在现在已经算很常见的套路了，虽然这些因爱而思想扭曲的角色们做法都很极端，可背后的真相却往往让人们无法狠下心去责备他们。这类可怜BOSS的计划通常都会因为不敌主角光环而以失败告终，身为BOSS的克里德



▲在事态恶化至无法挽回的地步之前，克里德在主人公们的劝说（武力劝说？）下醒悟了过来。



■被称为绯发魔王的克里德，曾经是一名为他人着想的善良青年。

自然也难逃此命运。

其实，克里德是个好人，为了阻止同胞之间的战争，他苦心制造了可以吸收心灵的怪物——卡尔达尼亚，希望通过这个东西将同胞们的斗争之心消除。可惜的是，卡尔达尼亚竟突然暴走了，并且一下子吞噬掉了无数人的心灵。就在这个时候，克里德心爱的女孩芙罗拉为了封印卡尔达尼亚，牺牲了自己。在这之后，悲伤的克里德决定要设法解除卡尔达尼亚的封印，让芙罗拉复活，即使他知道重新启动的卡尔达尼亚会吞噬掉原界所有人的心灵。克里德缺少关爱，卡尔达尼亚之所以暴走不断地渴求着心灵，都是因为克里德自身强烈渴望着爱的本能所致。也正是因为如此，克里德才会对芙罗拉如此执着，即使经过了数千年的时间，他要复活芙罗拉的决心也从未动摇过，为了这份宝贵的爱，即使让世界陷入毁灭的危机也在所不惜。

这类BOSS的下场大多是比较令人惋惜的，不过从某种意义上来说克里德还算幸运，虽然最后他选择了要与卡尔达尼亚一起毁灭，不过在最后的最后，克里德终于感受到了来自芙罗拉的爱情，满足地离开了人世。

口袋妖怪 钻石·珍珠·白金

毁灭者：赤木

手段：借用神兽之力

目的：建立新的秩序

一般来说，游戏里的反派大都会有点野心的，不会只局限于敲诈勒索绑票抢劫这些平常的恶事上。“《口袋妖怪》系列”也不例外，不过一般都是借助口袋妖怪的力量统治世界，比如我们特别熟悉的火箭队、芳缘大陆水火不容的岩浆团和海洋团。但新奥大陆的赤木老大不一样，因为和传说中的神鸟、远古的口袋妖怪等不同，新奥大陆沉睡的神兽是分别掌控时

间和空间的神，在2007年的剧场版动画中，这哥俩只是见面打了一架，就差点毁了一座镇子，一旦被赤木之流的给控制后能力全开，想把世界毁灭了好像确实也没多大的问题。



▲以改变“丑恶的世界”为己任的银河团的干部们，其目的听起来总觉得像是邪教……

说来赤木这人从小不合群，长大了又对现有的世界心存不满，用我们的话说“丫就一愤青”，但这愤青在新奥是个具有一定号召力的风云人物，加之行动派的行事风格，因此也召集了一大批喽罗来帮他实现理念，他的理念在他的演讲中体现得非常充分，大意是我们现在的世界充满了斗争与罪恶，而世界本该是完美的，所以他要改变这一切，而手段，自然是用黑帮恶势力常用的绑票劫持捉住了新奥的三只湖之精灵，然后唤醒时间之神迪亚路卡和空间之神帕鲁基亚，然后用神之力改变重建……

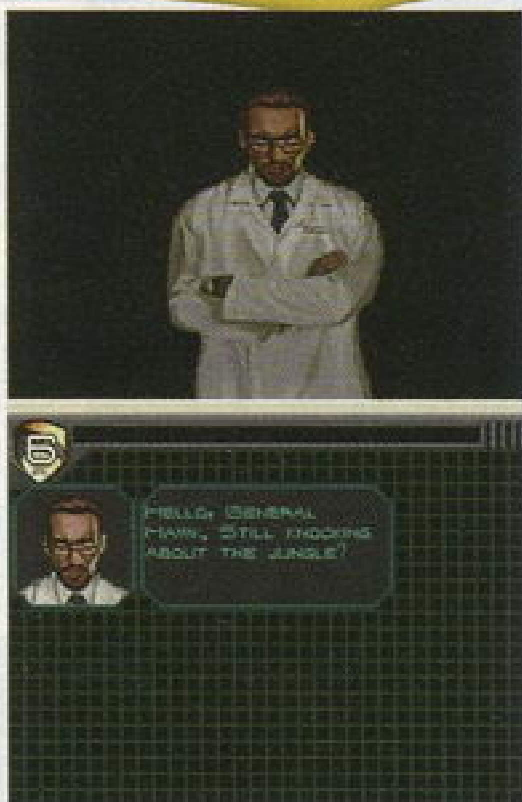
大概是“《口袋妖怪》系列”一直比较避讳死亡毁灭一类的话题，因此游戏中没有明说要毁灭，但是以那两只神兽的实力和表现和赤木对当前世界表现出的绝望，绝对是走“清洗→重建”这么个传统路线。不过和历代《口袋妖怪》一样，正当BOSS的野心即将实现时，主角杀到，然后计划被打乱，而且请神容易送神难，在《白金》中，还杀出了第三个不速之客基拉帝纳……目前的TV动画部分正好也连载到这里，有兴趣的话一起关注一下吧。


▲“请神”的半路上竟然杀出这么一位不速之客！

G.I.Joe特种部队 眼镜蛇的崛起

毁灭者：眼镜蛇恐怖组织
手段：恐怖轰炸
目的：向全世界宣告眼镜蛇的成立，并企图征服世界

在以美国大片改编的游戏中，恐怖分子仅着高科技装备或是特殊能力试图统治全世界的例子屡见不鲜，不过在本作中恐怖分子的领导者伪装进入正义方的无间道行为却让所有人大为惊叹……本作的恐怖组织名为“眼镜蛇”，由号称“战争狂人”的苏格兰军火交易商迪斯特罗负责指挥。眼镜蛇组织之所以闻名全球，则是源自其对埃菲尔铁塔的一次恐怖行动，这座法国标志性的建筑在顷刻之间化为乌有不禁令全世界陷入了恐慌。



▲伪装成伯克哈特博士。

不过这种“好戏”却没有连台上演，就在联合国都束手无策的情况下，由10位精英人士组成的秘密小组特种部队发威了，话说既然称为秘密小组，为何还让恐怖头目迪斯特罗混了进来，而且还以伯克哈特博士的身分自居？罢了，但是对于这个迪斯特罗我也有话要说，作为这么个大人物理应智慧过人，你参与策划了那么多秘密行动，从埃及荒凉的沙漠到冰天雪地的极地深层水域，居然都被特种部队一一清剿了，人家可都是在你的眼皮底下将你的计划打翻的，你这个卧底当得也忒失败了点。

当然，笔者在游戏过程中对迪斯特罗还是相当令人敬佩的，虽然行动不成功，但他毕竟成功完成了袭击法国这样的“壮举”。游戏的中后期，受不住一连串战败的迪斯特罗终于按捺不住而现出原形，特种部队成员此时方惊呼到：“我们被骗了！”不过这种剧情对于玩家来说已是见怪不怪，但是对于迪斯特罗的嘲讽却油然而生。



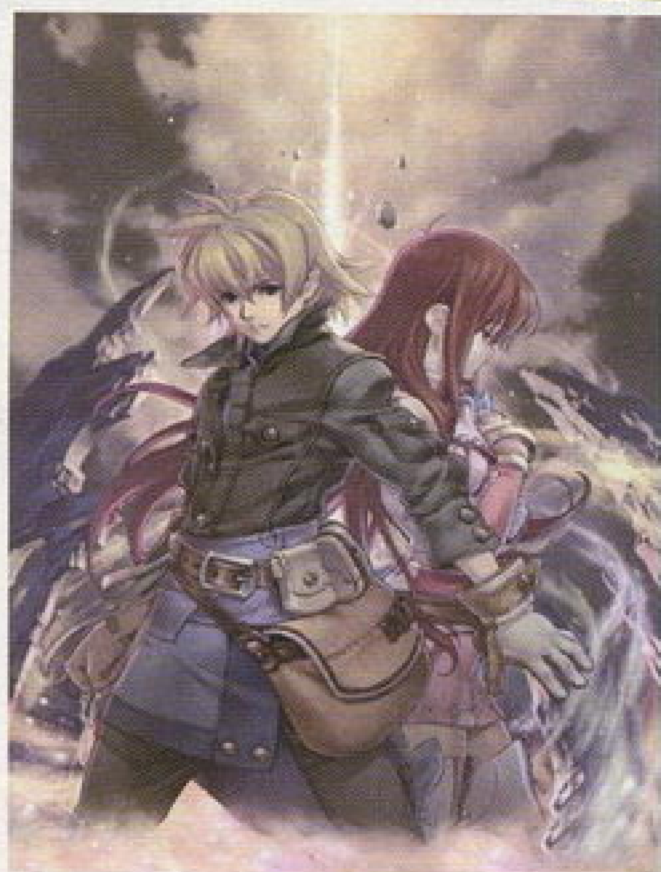
▲现出原型的迪斯特罗。

游戏一如电影，在最后也埋下了续作的伏笔，眼镜蛇与特种部队的斗争是否还会继续、这个世界是否会满目疮痍我们只得期待新作了。

毁灭世界 被引导的意志

毁灭者：主角一行
手段：灭世之力
目的：改变世界

有种说法叫“狗咬人不算新闻，人咬狗才叫新闻”。套到游戏里来说，那就是“魔王要毁灭世界不算新闻，主角要毁灭世界才叫新闻”。（这都什么乱七八糟的比喻……）邪恶势力毁灭世界，正义英雄拯救、开创世界，这似乎是天经地义的事，所以想吸引人们的视



线，那就得反其道而行之。《毁灭世界》刚刚公布时着实吊足了玩家们的胃口：主角要毁灭世界？为什么？他要如何毁灭世界？这个世界发生了什么？有人阻止他么？玩家头上这一串串问号正中厂商的下怀，想知道这些问题的答案，那就玩游戏先。

随着游戏流程的推进，玩家就会逐渐了解故事的全貌。这是一个兽人统治的世界，人类过着被兽人奴役的生活，两大种族间的矛盾不断激化。主角基利耶偶然发现自己身上存在的能够毁灭世界的力量，被女主角拉着加入了毁灭世界的旅程。在旅途中，一个名叫“世界毁灭委员会”的组织不断通过传单、信件等手段给他们下达命令，虽然主角一行不知道这个委员会究竟由谁组织，目的是什么，但为了毁灭世界还是执行了委员会的命令，破坏了世界中的四圣兽。不过在游戏最后，主角一行发现自己被人利用，所谓的“世界毁灭委员会”不过是一个疯子想要成为创世主而利用众人的幌子。之后虽然基利耶一行遇到了真正的造物主，也知道了基利耶的真正身分正是造物主之子——毁灭者。虽然造物主给基利耶下达了毁灭的命令，但是基利耶和伙伴们早已改变了心意，他们现在的目标并非毁灭世界，而是创造一个更美好的新世界。

看到这里，不知道各位读者有没有和我一样的感觉：虽然游戏的主题叫得相当响亮，不过故事的最后还是走上了“英雄开创新世界”的老路，感觉那《毁灭世界》的标题似乎有误导人的嫌疑，让我们把游戏的故事揣测得太过深奥了……



▲在最终遇到的造物主面前，众人并未退缩，而是决心亲手创造新的世界。

勇者30

毁灭者：魔王
手段：毁灭咒语
目的：多种

大多数的游戏中都只有一位魔王，而正义的一方往往都是成群结队前去讨伐魔王，结果自然可想而知，在众多神器加奥义的招呼下，再强的魔王也经受不起这种“豪华待遇”。被勇者蹂躏得多后，魔王也明白了人多力量大的道理，所以在《勇者30》里，魔王不再是一个人了，当玩家控制的勇者费尽九牛二虎之力终于把第一个的魔王扳倒后，会发现这仅仅是个开头，因为后面还有一支由魔王组成的大军在等着自己。

为什么会有那么多的魔王呢？这还要从盘古初开说起，话说很久很久以前时之女神和超魔王就不断战斗着，最终超魔王被时之女神封印了起来，但多年后封印的力量也开始减弱，导致超魔王的魔力泄露，一些人、动植物，甚至是石头这样的无机物在受到魔力影响后成为了魔物，有的还自立门户，成为了统治一方的魔王。成为魔王后的第一件事当然是要毁灭世界，所以众魔王们又弄来了毁灭咒语，只要一念咒语，世界就会在30秒后毁灭。尽管魔王们的目的都是那么单调无趣，可毁灭世界的理由却千差万别，比如说螃蟹魔王嫉妒别人



■倒霉的鳄鱼魔王，虽然和龙是近亲，但龙能成为许多游戏中的关键角色，而自己却不能。

能直着走，树魔王因为怕被樵夫伐倒，鳄鱼魔王嫉妒和自己长得很像的龙能成为游戏的主角而自己却不能等等，看来做魔王的压力还挺大，什么鸡毛蒜皮的小事都能导致爆发。

不过不管理由是什么，毁灭世界的行为都是不被允许的，所以每次当魔王刚把咒语念完后，勇者都会刚刚好赶到，然后又刚刚好地在30秒内把魔王打倒，拯救世界于水深火热之中。或许魔王自己也会觉得纳闷，为什么每次都那么巧呢，难道真的是恶有恶报？当然不是，这全都是因为勇者背后有更厉害的时之女神在撑腰，时之女神的厉害之处在于可以令时光回溯，因此别说30秒，就算是10秒勇者也不在乎。这个故事告诉各位魔王，当手里有毁灭咒语那么好的东西的时候就不用多想了，赶紧念吧，要不等勇者来了，即是毁灭世界就在眼前，也会因各种“不可抗力”导致计划失败。



▲游戏里无处不体现“时间就是金钱”这个硬道理。

看过这么多毁灭世界的案例，不知道诸位读者有什么感受。反正本人觉得如果在游戏的世界里做个路人甲的话，恐怕一百条命都不够活。BOSS们今天来个抹消人类，明天就又想炸掉地球。不过好在各游戏中的主角大多尽职尽责，基本能拯救世界于弥留之际，于是一个又一个世界在危机关头得以保全。其实很多毁灭世界的故事也给我们以警示，例如珍视生态平衡、认清人性的善恶等，在提高了情节吸引力的同时，以寓言的形式告诉了我们许多道理。所以游戏里的世界毁灭并不一定是坏事，玩家们，快拿起手中的游戏，去拯救那即将毁灭的世界吧！

文 贤者ガードナー 文 雷伊 美编



"《尤歌朵拉同盟》系列"是Sting制作的一个独特系列，该系列以复杂的系统和较高的难度著称，吸引了不少喜欢高难度策略游戏的玩家，其系列的最新作《尤歌朵拉同盟 圣剑武勇传》也于今年年末登陆NDS平台，游戏依旧保持了系列的高难度和系统复杂的特点，使得初次接触该系列的玩家非常难上手，因此本篇在着重介绍系统的同时，也对初期可选势力做了一下简单的攻略，希望对正在攻关的同学有所帮助。

光环视频收录 POCKET PACK

NINTENDO DS

尤歌朵拉同盟 圣剑武勇传

ユグドラ・ユニゾン 圣剑武勇传

Atlus	SLG	2009年12月3日	日版
1人	256Mb	6279日元	无对应周边



游戏基本操作

键位	作用
十字键	菜单中选择角色
A	显示地形
B	无
X	菜单中选择角色
Y	加快游戏速度
L	切换角色状态
R	切换角色状态
START	暂停
SELECT	显示战斗情报菜单

游戏的进行方式

游戏中玩家需要任意选择一个势力来开始游戏，最终目的是将地图上所有势力全部击倒，实现统一大陆的目的。游戏中初期可以选择的势力只有ミラノ盗贼团和ファンタジニア王国。随着玩家通关达成条件后还可以选择其它的势力进行游戏，另外除了正篇的11个势力外，游戏中还有隐藏势力存在。



如何操作

本作的操作大部分需要依靠触控笔来进行，使用触控笔点击要想攻打的地区即可进入战斗，在战斗中点击角色即可拖动他前往指定的方向，如果有多名同伴在同一地点时点击后会出现多名角色的选择，除此之外，点击地图上的设施也会出现设施情报。

如何战斗



战斗中我方和敌方开始都可以派出两名战斗单位上场战斗，战斗的胜利条件均是在300秒以内占据敌方守将所在的本阵据点，而当玩家占据了战场上的其它据点，例如都市、炮台后还可以增加出击的角色，当然这对于敌方也是一样的。不管任何关卡敌方的守将都是不会移动的，想要占据对方的本阵据点需要将其打倒才能够占领。当然要注意的是我方的本阵据点被敌方占据时、或者时间结束的话也会导致战斗失败。

角色的VIT与ATK

游戏中角色的VIT表示当前将领的战意，战意高低直接关系到角色的最大HP，战意越高的话角色HP最大值也会越高。每次战斗后出场的角色都会降低战意，回复战意的方法就是在战斗后给其发放道具作为奖励，回复战意的多少可以直接在选择赠送物品的时候看到。另外，道具除了能够回复战意外，在符合条件时角色也可以将其装备在身上，装备后可以获得一些特殊能力或提高角色的一些基本数值。ATK值就是指玩家的攻击力，攻击力属于天生数值，根据角色的不同而有所区别。

探索与支给



每次战斗过后玩家都可以获得一定的战争点数，利用点数可以到之前战斗的地图上探索宝物，不过要注意的是想要探索宝物的话必须在战斗结束前将地图上的集落探索出来，集落所处的位置是随机的，而且初期是无法看到的，在玩家的战斗单位靠近后才能够显示出来，探索出来占领集落后在过关即可进行探索。探索时玩家除了要消耗一定的战争点数外，还必须派遣一名部下执行探索指令，注意派遣的部下不能是无名的大众脸士兵，只能是有名字的将领。探索时需要玩一个小游戏，玩家需要在探索的地图上按照图标的指示进行前后左右4个方向的移动，当探索到宝物时就可以将其带回去，注意根据探索地点距离的不同还需要消耗一定的回合数，而具体消耗的回合数玩家可以在探索页面查看。支给是指每次战斗后系统给予玩家的奖励，不过奖励就只有回复基本战意的道具了。

探索时需要注意事项

①派遣的角色VIT过低的话，有可能发生逃走事件。

②每次探索时有30步数的限制，用完步数还没探索到物品的话即宣告探索失败。

③探索时得到的宝物是随机的，游戏中所有道具一共有225个之多，每得到一项新的宝物都会自动记录在列表中。

④探索时宝物一般都集中在地图的角落里（当然也有例外），探索到的宝物可以根据箱子的外型大致区别来辨别宝物的珍贵度，珍贵度从高到低依次为：画有太阳标志的箱子＞画有月亮标志的箱子＞红色宝箱＞用粉红色包装带包扎的箱子＞普通的木箱子＞普通皮袋。

⑤战争点数获得的方法很多，最直接的方法就是占领战场中的各种据点，击倒敌人或杀死敌人都会获得。

卡片系统



每次玩家战斗前都可以抽取一张卡片，抽取后卡片在战场上满足条件就会自动发动效果，不过玩家抽取时是无法知道卡片效果的，如果在卡片发动效果前在战场上发现鉴定所的话就可以提前知道卡片的效果，鉴定所的位置和集落一样是随机出现的，而且只有在玩家接近后才会显示出来。游戏中一共有36张卡片，每张卡片在一周目内只能使用一次，卡片的效果多种多样，既有对玩家有利的也有对玩家不利的卡，本作中卡片的效果非常强力，有些甚至能够直接扭转整个战局，合理使用的话可使战斗更加轻松。

抽取卡片时需要事项

①卡片在每次开启新游戏时会随机打乱，不过打乱后本周目内就不会再更改了，玩家可以利用S/L大法抽取对自己有利的卡片。

②卡片的效果需要在鉴定所探索过后才会显示，如果让其自动发动效果后才显示的话，过关后是无法在卡片栏内查看到该卡片的效果的。

全卡片一览

编号	卡片名称	发动时机	发动条件	效果
01	メイクドール	200秒和100秒时发动（合计发动2次）	我方出击单位中有ウィッチ职业	技能发动后30秒内已出击的敌人全部变成ゴーレム
02	ネクロゲート	200秒和100秒时发动（合计发动2次）	我方出击的角色中有ネクロマンサー职业	技能发动后30秒内已出击的敌人全部变成スケルトン
03	メデューサアイ	240秒、180秒和120秒时发动（合计发动3次）	无	发动后已经出击的所有敌人进入眩晕状态
04	ポイズンブレス	240秒、150秒和70秒时发动（合计发动3次）	我方出击单位中有スケルトン职业	出击的所有敌方单位在30秒–20秒–10秒之间持续减少HP
05	グラヴィティカオス	240秒和120秒时发动（合计发动2次）	无	发动时已出击的所有敌人HP减半，如果对手的弱点是暗黑属性的话HP直接变1，暗黑属性无效的话则无伤害
06	アイテムブレイク	100秒时发动（合计发动1次）	敌方出击单位中有フェンサー职业	我方所有角色装备的道具全部损坏
07	スティール	180秒、120秒和60秒时发动（合计发动3次）	我方出击单位中有バンディット职业	发动时持有的道具随机消失一个
08	ブラッディクロー	150秒、100秒和50秒时发动（合计发动3次）	我方出击单位中有アサシン职业	发动后各自连携开始的5–5–10秒内初次攻击都会变成会心一击
09	チャリオット	200秒和100秒时发动（合计发动2次）	我方出击单位中有ナイト职业	发动后出击中的所有敌人HP减半，注意对グリフライダー、ドラグーン、ナイト和ゴーレム无效
10	シールドバリア	210秒、150秒和90秒时发动（合计发动3次）	无	发动后20秒内我方战斗单位受到的伤害减半
11	フレイム	200秒和100秒时发动（合计发动2次）	无	发动时已出击的所有敌人HP减半，如果对手的弱点是火炎属性的话HP直接变1，火炎属性无效的话则无伤害
12	ブリザード	200秒和100秒时发动（合计发动2次）	无	发动时已出击的所有敌人HP减半，如果对手的弱点是冷气属性的话HP直接变1，冷气属性无效的话则无伤害
13	サンダーボルト	200秒和100秒时发动（合计发动2次）	无	发动时已出击的所有敌人HP减半，如果对手的弱点是雷属性的话HP直接变1，雷属性无效的话则无伤害
14	バニッシュ	200秒和100秒时发动（合计发动2次）	无	发动时已出击的所有敌人HP减半，如果对手的弱点是神圣属性的话HP直接变1，神圣属性无效的话则无伤害
15	ドラゴンキラー	200秒和100秒时发动（合计发动2次）	无	发动后20秒内连携范围大幅度扩大
16	アースクウェイク	200秒和100秒时发动（合计发动2次）	无	发动后10秒时间内我方出击的所有角色进入混乱状态，无法控制其行动
17	マイドチェンジ	200秒、150秒和100秒时发动（合计发动3次）	无	出击的所有敌我双方中，HP减少的部分和剩余量翻转
18	レヴォリューション	60秒时发动（合计发动1次）	我方出击单位中有ヴァルキリー职业	发动时出击的所有敌方角色HP变成1点，对BOSS无效
19	ジハード	60秒时发动（合计发动1次）	我方已出击的所有单位都是领主	发动时出击的所有敌方角色HP变成1点，对BOSS无效
20	サンクチュアリ	180秒时发动（合计发动1次）	无	发动后60秒内我方所有出击单位的HP徐徐回复
21	リフレレッシュメント	200秒和100秒时发动（合计发动2次）	无	发动后20秒内连携范围大幅度缩小

编号	卡片名称	发动时机	发动条件	效果
22	キスオブデス	200秒和100秒时发动（合计发动2次）	无	发动后20秒内出击中的敌我双方移动速度均变成高速状态
23	フォーチュン	200秒、120秒和60秒时发动（合计发动3次）	无	发动后敌我双方所有出击单位的位置随机变动，注意对双方守城据点的角色无效
24	ミラージュ	150秒时发动（合计发动1次）	无	敌我双方的守城据点位置对调
25	バンシーズクライ	180秒时发动（合计发动1次）	无	发动后60秒内出击的所有敌人的ATK下降为1
26	アイヴィップ	200秒和100秒时发动（合计发动2次）	无	发动时森林地形的所有战斗单位全部退却
27	サンドストーム	200秒和100秒时发动（合计发动2次）	无	发动时沙漠地形的所有战斗单位全部退却
28	マントラップ	200秒和100秒时发动（合计发动2次）	无	发动时毒沼地形的所有战斗单位全部退却
29	ロックフォール	200秒和100秒时发动（合计发动2次）	无	发动时荒野地形的所有战斗单位全部退却
30	エースガード	60秒时发动（合计发动1次）	我方的领主生存	发动后30秒内完全防御敌人的先制攻击
31	ジェノサイド	60秒时发动（合计发动1次）	我方出击单位中有ドラグーン职业	30秒之内我方出击的所有单位ATK上升为6，连携范围全部变成L
32	リィンカーネーション	150秒时发动（合计发动1次）	无	发动后50秒内，已经出击的所有战斗单位的职业随机更换
33	リヴェリオン	20秒时发动（合计发动1次）	无	发动后已经出击的所有战斗单位HP全部降为1，且敌方未出击的兵力全部进入退却状态
34	ダイヤモンドダスト	240秒时发动（合计发动1次）	敌方出击单位中有ウンディーネ职业	发动后60秒内我方出击单位全部变成ウンディーネ
35	コーマカルマ	200秒和100秒时发动（合计发动2次）	无	发动后20秒内战场全地图全黑
36	ジャッジメント・ゼロ	100秒时发动（合计发动1次）	我方或敌方有战斗单位被击退	被击退的敌我双方战斗单位全部复活

据点以及攻城兵器种类一览

战斗中的设施

炮台：只能由攻击侧占领，占领后攻击方的最大出击数+1，占领后被敌方接触的话会直接被破坏。

防栏：只能由防御侧（CPU）占领，占领后敌方的最大出击数+1，占领后被我方接触的话可以直接破坏它。

都市：敌我双方都可以占领的据点，占领后最大出击数+1，占领后再被对方接触的话最大出击数−1

全攻击兵器一览

魔道炮：直线型攻击兵器，攻击距离贯通整个版面，每隔一定时间发射一次，发动时被攻击到的目标会受到小幅度伤害，同时会将目标向反方向击退，接触后可以占领。

大炮：每隔一定时间发射一次，子弹的移动速度较慢但伤害非常高，接触后可以占领。

回转矢：每隔一定时间发射一发弓矢的攻击兵器，能够击退被击中的敌人，伤害值中等，接触后自动占领，并且会根据占领单位的移动方向旋转弓矢的发射方向。

投石机：每隔一定时间发射岩弹的攻击兵器，发射后岩弹会分散为三个方向，攻击伤害一般，接触后可以占领。

NPC战争与灾害



游戏中除了玩家可以进攻其他领地外，NPC之间也会随机发生战争，发生战争后失败的势力会被胜利一方的势力所占领，此时玩家只要将胜利一方势力的首都攻陷下来即可一次占据该势力的所有领地，当然如果玩家想要收取某个将领的话也可以先攻打该将领所在的领地。灾害是在NPC领地才会发生的特殊事件，发生后该领地的守备力会大幅下降。

战斗篇



战斗与角色的职业



当玩家的角色在战场上与敌方接触后就会自动进入战斗，此时NDS的上屏会显示出战斗的实时情况，而根据角色的职业以及使用武器的不同，战斗的结果也会有所区别，游戏中一共有8类武器15种职业，根据职业的不同使用的武器也会不同，职业除了在角色使用武器上有所区别外，对不同地形的适应性以及一些基本的属性也会有所区别，具体玩家可以参考下表。

全职业一览

职业名称	使用武器类型	无效属性	弱点属性
フェンサー（剑士）	剑	雷击	–
ヴァルキリー（女武神）	剑	神圣	暗黑
ナイト（骑士）	枪	–	–
ウンディーネ（水精灵）	枪	冷气	火焰
バンディット（强盗）	斧	–	–
グリフライダー（狮鹫骑士）	斧	–	冷气
ハンター（猎人）	弓	–	–
アサシン（刺客）	弓	–	雷击
ネクロマンサー（巫师）	杖	暗黑	神圣
ウィッチ（女巫）	杖	火焰	–
スケルトン（骷髅人）	块	暗黑	神圣
ゴーレム（石巨人）	块	冷气	雷击
ドラグーン（龙骑士）	镰	火焰	冷气
タクティシャン（策士）	镰	–	–
ジ・エインシャント（古老术士）	书	暗黑	–

武器相克系统

武器相克系统是本作中非常重要的战斗要素，根据不同职业使用的武器不同，攻击敌人时的效果也有较大的区别。游戏中一共有8种类型的武器存在，每种武器对于其它武器都有“相性”的设定，而“相性”一共分3种情况，用○、△和×来表示，○表示对该武器的相性较好，攻击敌人时可以造成伤害并将敌人击飞，而且敌人无法反击；△则表示一般，攻击敌人时可以造成正常伤害，但会受到敌人的反击；最后的×表示相性较差，攻击敌人时会被敌方防御并反击。当然该相性对我方成员也是一样的。因此在接触敌人的时候一定要查看敌人使用的武器，用相克的武器攻击对手不但能提高战斗效率，还能增加战斗的安全系数。

武器相性/对应武器相性	剑	枪	斧	弓	杖	块	镰刀	书
剑	△	×	○	○	○	△	△	△
枪	○	△	×	○	○	△	△	△
斧	×	○	△	○	○	△	△	△
弓	○	○	○	△	○	×	△	○
杖	○	○	○	×	○	○	△	×
块	△	△	△	○	×	○	△	×
镰	△	△	△	△	△	△	△	△
书	△	△	△	×	○	○	△	△

连携范围（Impact Circle）

连携系统可以说是该游戏最大的亮点，合理利用连携系统甚至能够将BOSS级的角色一击必杀，具体的使用方法是，在玩家攻击命中敌方的瞬间下屏幕会闪现出白光，同时下屏幕会出现Unison Attack字样，这个时候只要用触控笔点击Unison Attack就会在被攻击的敌人周围出现一个黄色的圆圈，即角色的连携范围（Impact Circle），连携范围的大小和攻击的角色有关，具体的情况可以在角色的状态栏里查看，L表示连携范围最大，M其次而S则最小，连携时连携范围越大越有利于角色的连携。

连携系统（Unison Attack）



在成功发动了连携范围的情况下，连携便会正式开始。此时屏幕的正中央还会出现正方形的攻击框，系统会给我方其它的出场单位零时编排一个编号，编号数值会在0～9之间随机抽取，而玩家要做的就是牢牢记住角色的编号。在黄色的连携范围和正方形的攻击框重合的部分快速输入需要进行连携角色的编号，只要该编号的角色同时也位于两个框的重合范围内，那么连携就算是发动成功，按照同样的方法还可以发动3连携、4连携甚至5连携。使用连携攻击能够大大增加对敌人造成的伤害。运用得好的话就算是强力的守将也可以一击必杀。

连携需要注意事项

①连携时优先使用连携范围为L的角色连携，这样可以增加连携的成功几率。

②连携开始后连携范围是从被连携的敌人身上出现的，因此在连携前角色之间的站位很重要。普通敌人要考虑每次攻击都会将敌人向反方向击飞，而守将则会特殊一点，被攻击到时是攻击方被击飞而不是守将被击飞，因此连携的角色离守将越近越容易连携。

③连携时尽量使用相克武器展开连携，优先击倒对手，在武器相克的情况下击倒敌方后再连携的角色会无视武器相克属性给予对方伤害。

④CPU不会使用连携。

地形适应性以及移动速度

根据职业的不同，角色在地图上不同地形的适应性也会有所区别。地形适应性直接关系到角色在该地形上的移动速度，适应性越高角色在该地形上的移动速度越快。移动速度一般分为4级，具体的移动情况可以从屏幕中角色名称下的箭头来判断，箭头越多表示移动的速度越快。除此之外移动速度还会对角色攻击时的先制率产生影响，发生战斗时速度越快的角色遇到敌人时先制率越高。具体的职业对适应性的情况玩家可以参看下表，4个适应性标识从高到低依次为☆＞〇＞△＞×。最后要注意的是，一场战斗时的300秒时间内，有150秒会是白天的状态（NOON），而另一半则是夜晚（NIGHT），两者的区别在于会对角色的地形适应性产生少量的影响，因此在移动时也要将白天和夜晚的要素考虑进去。

地形关系一览

NOON（白天）地形情况一览

职业	据点	城砦	街区	街道	草原	森林	沙漠	荒野	山丘	水边	毒沼
フェンサー	×	〇	〇	☆	〇	△	△	〇	×	×	△
ヴァルキリー	×	☆	☆	☆	〇	△	△	〇	×	×	△
ナイト	×	〇	〇	☆	☆	×	×	〇	×	×	△
ウンディーネ	×	〇	〇	〇	〇	△	×	〇	×	☆	△
バンディット	×	〇	〇	☆	〇	△	△	〇	×	×	△
グリフライダー	×	〇	〇	☆	☆	☆	☆	☆	△	☆	☆
ハンター	×	〇	〇	〇	〇	☆	△	〇	×	×	△
アサシン	×	〇	〇	☆	〇	△	△	〇	×	×	△
ネクロマンサー	×	〇	〇	☆	〇	△	△	〇	×	×	△
ウィッチ	×	〇	〇	☆	〇	△	△	〇	×	×	△
スケルトン	×	×	×	〇	×	×	×	×	×	×	×
ゴーレム	×	×	×	〇	×	×	×	×	×	×	×
ドラグーン	×	〇	〇	☆	☆	〇	〇	☆	×	×	〇
タクティシャン	×	〇	〇	☆	〇	△	△	〇	×	×	△
ジ・エインシャント	×	〇	〇	☆	〇	△	△	〇	×	×	△

NIGHT（夜晚）地形情况一览

职业	据点	城砦	街区	街道	草原	森林	沙漠	荒野	山丘	水边	毒沼
フェンサー	×	〇	〇	☆	〇	△	△	〇	×	×	△
ヴァルキリー	×	〇	〇	☆	〇	△	△	〇	×	×	△
ナイト	×	〇	〇	☆	☆	×	×	〇	×	×	△
ウンディーネ	×	〇	〇	〇	〇	△	×	〇	×	☆	〇
バンディット	×	〇	〇	☆	〇	△	△	〇	×	×	△
グリフライダー	×	×	×	〇	×	×	×	×	×	×	×
ハンター	×	〇	〇	〇	〇	☆	△	〇	×	×	△
アサシン	×	☆	☆	☆	〇	☆	△	☆	×	×	△
ネクロマンサー	×	〇	〇	☆	〇	△	△	〇	×	×	△
ウィッチ	×	〇	〇	☆	〇	△	△	〇	×	×	△
スケルトン	×	☆	☆	☆	〇	☆	△	☆	×	×	△
ゴーレム	×	×	×	〇	×	×	×	×	×	×	×
ドラグーン	×	〇	〇	☆	☆	〇	〇	☆	×	×	〇
タクティシャン	×	×	×	〇	×	×	×	×	×	×	×
ジ・エインシャント	×	☆	☆	☆	〇	☆	△	☆	×	×	△

捕获敌将



游戏中我方阵营一次最多只能有5名成员，除了初期给我方配置的带有自身名字的将领外，不足的部分将会由无名士兵来补充，无名士兵除了能力比较差以外，攻击力也比较低，而且连携范围都是最小的S，那么如何收获能力较高的手下呢？答案就是将游戏中的敌方守将捕获，只要将敌方守将HP打到0的话就可以100%将其捕获，这样就可以在过关后选择让其成为我方的“新战力”或者“追放”，选择“追放”的话本周目内该角色就不会再出现了，而选择“新战力”则可以邀请他加入我军，不过要注意的是邀请不会100%成功，邀请是否成功要看玩家的领土数量，数量越多越容易成功（少部分角色除外），因此建议玩家要想收某敌将的话最好还是等领土数到10以上再去攻打。还要注意的是与敌将决斗时将其HP削减到0后再连携的话有可能扣除敌方的LP，LP削减的话角色会有一定几率战死，如果LP削减到0则会Kill Out，此时画面会变红，被攻击的角色100%会死亡。死亡的话该守将就无法加入了，不过杀死守将可以得到额外的探索点数，是否杀死就由玩家可以自行决定。最后要提醒的一点是，敌方的杂兵也可以杀死，而杀死敌方的杂兵也会得到相应的战争点数，可以用在战争后的探索上。

眩晕攻击(Smash Hit)

眩晕攻击是指特殊职业之间战斗时产生的可以令对手眩晕的特效，在相克职业战斗时必定会先制攻击并将对方眩晕一段时间，可以说是非常重要的技巧，灵活使用的话能够大幅降低战斗难度。

攻击方		防守方
ハンター	→	グリフライダー
グリフライダー	→	ナイト
ヴァルキリー	→	ゴーレム
ネクロマンサー	→	スケルトン



注 ①本流程只在战术和要点上做了一点提示，由于战斗中出现的变数比较多，因此玩家参考的同时也要根据自己战斗的情况作出合理的判断。
②流程中并没有攻陷所有的领地，不过其它的领地难度一般不会有领主所在的领地难度高。
③由于卡片效果是随机的，因此本文中没有加入卡片要点，玩家可以在战斗前根据情况S/L一张最适合的卡片再进行战斗。
④敌方的兵力在战斗中会有一定的变化，玩家可以用S/L大法来减少敌方的兵力。



1 ロルカ湖畔

守将	特攻のイシーヌ
守备	3
兵力	4

游戏的初期关卡，难度不算高，玩家可以多熟悉一下操作。开始后建议让我方移动速度慢的キリエ守城，其它角色优先占领敌方的阵地和城镇，快速增加最大出击数，敌方的炮台等机关攻击范围都在必经的要道上，等杂兵全灭后再逐个占领。敌方的职业全是ウンティーネ系的，对我方的领主和キリエ等用斧的角色不会造成伤害，不过移动速度倒是明显比我方高，可守住据点等他们自己送上来。将所有的杂兵消灭后可以多探索一下，将地图上的集落探索出来后过关可以探索宝物。

2 フェリナス湖畔

守将	天然少女ニーチェ
守备	3
兵力	6

完成上一战后可以进行探索并分配奖励，建议将奖励发放给キリエ或コブン这样实力比较强的队员，探索完毕后就可以开始下一战了。フェリナス湖畔的战斗比较简单，建议玩家先选择这里，敌方的兵力只有4名，采用防御的战术等敌人冲上来后再逐个击破，场景中的弩台可以先派一名成员前去占领，以减少我方被击中的危险。BOSS天然少女ニーチェ的实力很弱，用连携一次击倒她的话有可能捕获她，邀请她的话有很大几率令她加入我方。

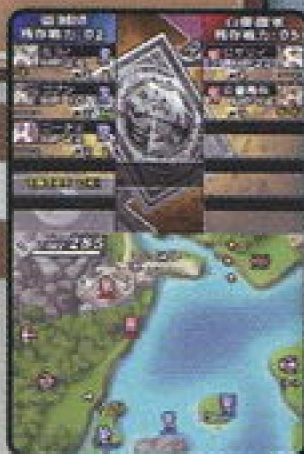
3 フローランド

守将	女王エメローネ
守备	5
兵力	6/首都

完成上一章后记得先保存一下记录，因为本章的难度会比较大，主要体现在敌方的兵力比较多，敌方的配置依旧是使用枪系的ウンティーネ系为主。派遣我方范围大的君主和两名用斧头、弓或杖的人员主攻。等敌人冲上来的话时间肯定是不够的，只有面向敌人快速出击，将初期的敌人消灭后快速包围敌方的BOSS，再配合其他队员用连携快速围攻BOSS，两回攻击就可以将其击倒。

4 白蔷薇馆

守将	白蔷薇家统帅ロザリィ
守备	5
兵力	7/首都



依旧是兵力比较多的关卡，敌方的成员基本上以ネクロマンサー为主，想要打得轻松点的话最好用弓系武器的同伴主攻。战术依旧和之前的一样，只不过要小心周围敌方的炮台，最好能够优先占领了，本关的地形上有很多属于水地形和森林地形。BOSS的能力比较高，5连携也要两次才能够将其打倒。

5 黑蔷薇馆

守将	黑蔷薇家总帅ロズウェル
守备	4
兵力	7/首都

敌方的职业全是ネクロマンサー，依旧是弓箭系职业发挥的舞台，注意本关我方初期的防护栏一定要守护好，以免被敌人破坏的话就无法再夺回了，战斗开始后建议我方的弓箭角色一路阻挡敌方的脚步并逐个破坏对手的防护栏，这样能够极大地消耗敌人出击的兵力，抓紧时间的话150秒就足够将杂兵消灭了。

6 しネシ-山脉

守将	山贼王オルテガ
守备	6
兵力	9/首都



山贼王的实力非常强，自身和部下的攻击力普遍都很高，职业方面主要以バンディット和アサシン为主，ヴァルキリー等用剑的职业可以大显神威了，本关的据点全是攻击台和防御台，攻击台只能由我方占领，而防御台则相反，在占领的情况下被对方接触的话会被破坏，当然反过来也是一样的。战斗开始后先派遣我方移动高的角色等敌方一占据防御台后就破坏它。另外要注意本关的3种攻击兵器，最好能够将其先抢过来，抓紧时间的同时也别忘了将集落探索出来。

7 マルドゥーク南西部

守将	赏金稼ぎミセル
守备	5
兵力	7

本关的敌人主要有ハンター和バンディット，地形方面以山地和森林为主。我方出战的角色建议配置上ハンター，这样被敌人先攻的话不至于直接打飞，要注意的是本关最好不要让グリフライダー职业出场，

否则被敌方的ハンター职业攻击到的话会直接眩晕。敌方的兵力不算多，占领附近的几个据点后快速增加我方出击的兵力，等敌人冲上来后再一起围剿，用ハンター职业打先头阵会比较安全，记得攻击BOSS前将集落和鉴定所探索出来。攻击BOSS赏金稼ぎミセル的时候注意血量，将其打到0的话最好收手，捕获后再进行说服可以让其加入我方。

8 マルドゥーク北西部

守将	不思议魔女パメラ
守备	7
兵力	9



本关简直就是为ハンター职业所设计的关卡，场景中不但几乎全是森林地形，敌人还都是怕弓箭的ウィッチ职业，本关只要初期配置两名ハンター职业基本上就没什么难度，上一关加入的角色赏金稼ぎミセル也可以发挥巨大的战力，战斗开始后优先使用ハンター占领敌方的攻击兵器和炮台，将杂兵围起来用连携逐个绞杀吧，当然也要注意敌阵中可能会有一名ゴーレム职业，用使用杖的职业消灭他吧，将其打倒后再围攻BOSS。BOSS不思议魔女パメラ的实力比较低，攻击时要以捕获她为目标。

9 北パルティナ

守将	骑士团长デュラン
守备	9
兵力	11

职业配置比较丰富的场景，以フェンサー、ヴァルキリー和ナイト为主。本关对于用斧的我方来说还是算比较轻松的了，地形以平原为主，让我方的ウンディーネ和グリフライダー等角色优先包围敌人，根据当场情况决定由哪名职业冲上去，将敌方出击数压制后全力围攻BOSS，骑士团长デュラン的弱点是斧，连携时让连携范围为L的角色先连携，捕获的话战后可以邀请他加入我方。

10 南パルティナ

守将	王女ユグドラ
守备	10
兵力	13



本章的难度比较大，最主要是体现在敌人的守备力和兵力上，敌方的职业配置也同样全面，主要由ヴァルキリー、グリフライダー和ナイト组成，我方的配置上同样可以以这三种职业为主攻，不过一定要注意3种武器之间的相克条件。グリフライダー用ハンター职业攻击的话很有可能造成对方长时间内眩晕的效果，一定要多加利用。战斗开始后依旧是快速占领据点，根据敌方出击的职业来挑选相对应的攻击角色，敌方BOSS王女ユグドラ的能力不高，等差不多把握局势后优先击破她，这样可以防止她夸张的兵力出击。将其捕获后可以邀请她加入我方。

11 ニルルド沙漠北部

守将	生ける要塞マモリガミ
守备	7
兵力	9

敌方兵力主要以ゴーレム和バンディット为主，总体难度不算太高，克制敌方职业的武器是杖和剑，用ヴァルキリー攻击ゴーレム还可以令其眩晕，地形方面以平原为主。战斗开始后迅速占领左边的炮台和下方的都市，如果对方的敌兵直接冲过来的话用ヴァルキリー将其弄晕后就可以全员全力攻击BOSS，这样可以在敌方只出击一名兵力的情况下快速占领敌方据点过关，玩家玩到这里的话基本上领地已经算是比较多了，只要不将敌将杀死都有很大的几率捕获并收服为新战力。

12 ニルルド沙漠南部

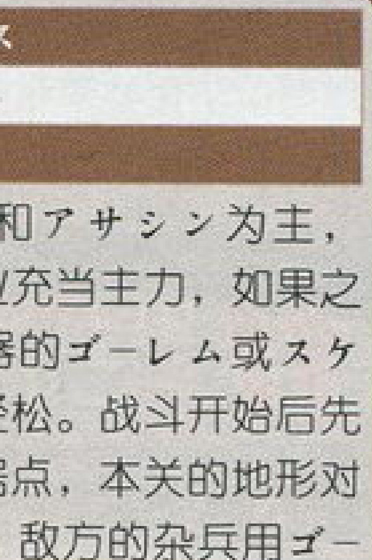
守将	蛮贼王ドルト
守备	10
兵力	10/首都



本关的难度比较大，主要体现在BOSS高达6点的攻击力上，当然杂兵的攻击力也不低。主要配置为バンディット和グリフライダー，我方可以派遣ヴァルキリー和ハンター两种职业作为主力，战斗开始后根据对方出击的职业再用对应的职业冲上去先将其克制住，如果对手是グリフライダー的话用ハンター将其打晕后就可以直接围攻BOSS了。蛮贼王ドルト的攻击力非常高，在连携时一定要先用剑系武器将其打倒后再追加连携，否则被其反击的话受到的伤害会非常大。胜利后可以将其收到门下，攻击力虽然高达6点但连携范围就比较尴尬了。

13 ミネルロート西端

守将	妖しのアマレウス
守备	8
兵力	8



敌人以スケルトン和アサシン为主，我方可以用ウィッチ职业充当主力，如果之前能够收到用"块"武器的ゴーレム或スケルトン职业的话会比较轻松。战斗开始后先派遣ウィッチ快速占领据点，本关的地形对ウィッチ来说相当有利，敌方的杂兵用ゴーレム封住行动即可，等控制好局面后直接围攻BOSS，两次连携就可以轻松干掉他。

14 神圣都市オズ

守将	钢のコードン
守备	9
兵力	8



本关的地形以沙漠和都市为主，敌方的配置基本上全是ナイト，我方可以派遣主角和グリフライダー用斧职业为主攻，其它则可以让ナイト等充当辅助职业。注意敌方的ナイト在都市地形上的移动速度会变得非常快，グリフライダー一定要看准对方的行动将其堵住。双方的本阵距离位置比较接近，形势好的话可以直接冲上去展开连携快速解决BOSS过关。

15 宗教都市郡ロンバルデイア

守将	大司教マルディム
守备	7
兵力	11

本关的难度比较高，主要体现在敌方超多的兵力以及配置上，敌方主要以ネクロマンサー和スケルトン为主，且会出现3台攻击兵器，种种因素加起来让难度顿时上升了一大截。建议采用速攻方针，等敌人一出来后快速使用克制武器将其击退，其它成员则全力进攻BOSS，本关的据点全是都市，尽量速战速决才不会陷入被动。BOSS大司教マルディムATK有3，连携范围还是L型的，建议将其收到队伍中。

16 圣メリアータ教会领

守将	枢机卿ユベロン
守备	7
兵力	16/首都



本关看似敌方的兵力非常夸张，但实际上难度并不大，敌人的HP普遍不高，只要在队伍里安排两名使用弓的角色即可快速清版。战斗开始后依旧是快速占领附近的炮台增加出击量，敌方过来时使用弓箭型角色将其击飞以争取时间。本关的攻击兵器比较多，最好能够占领几个位于关键据点上的。BOSS枢机卿ユベロン的HP和能力相当低，大约派三名成员连携就足以击败他了。

17 イシュナート要塞

守将	军神バルドウス
守备	13
兵力	16

依旧是难度比较大的一关，敌人数量多不说，BOSS的能力和HP都很高，我方配置应以バンディット为主，使用バンディット的话不会被敌人攻击到弱点属性。本关的据点比较少，在占领据点的同时不要忘记用斧战士将敌人击飞争取时间，围攻BOSS的话一定要先从斧战士开始，这样不会受到BOSS强烈的反击。

18 ジェノマ砦

守将	勇者カナン
守备	10
兵力	14



本关的攻略方法比较特殊，BOSS部下的能力清一色高的一塌糊涂，倒是BOSS自身的能力和HP都比较低。战斗开始后快速占领附近的几个据点后快速围攻BOSS即可，BOSS的弱点是枪，使用枪攻击的战士连携的话直接一回合搞定他，战斗拖得越久对我方越不利。

19 ドロミノス湿地带

守将	绯雪姬エミリオ
守备	11
兵力	14

敌人主要以グリフライダー和ウンティーネ为主，战斗开始后优先出击ハンター职业，直接打晕敌方的グリフライダー并占领据点，BOSS绯雪姬エミリオ的职业同样是グリフライダー，用ハンター开始进行连携吧，エミリオ的攻击虽然高达5，不过连携范围只有S，要不要收她就看玩家的喜好了。

20 凯旋门

守将	宫廷魔术师ユーディ
守备	13
兵力	16



本关的地形对我方非常不利，主要在于大部分据点的位置都离敌人比较近，而我方附近只有1个据点。敌方的配置以ナイト和ウィッチ为主，开始后要小心敌方的ナイト快速冲下来。BOSS宫廷魔术师ユーディ的攻击力高达6点，连携时一定要先用弓箭手将其击倒，不然被反击的话伤害非常大。

21 帝都フレアヴェルク

守将	双生の战乙女
守备	14
兵力	16



战乙女的实力很强，攻击力高不说HP也多达18点。敌方的配置比较杂乱，多以ヴァルキリー和ナイト为主，我方用主角以及フェンサー作为主力，地形方面主要的部分属于都市地形，对这几个职业的移动力都不错。速攻法依旧是最好的过关手段，战斗拖得太长的话会将敌方的ドラグーン引出来，ドラグーン的攻击力非常高，而且没有任何弱点兵器，会令我方的攻关更加困难。

22 ブロン

守将	焰帝ガルカーサ
守备	16
兵力	16



可以说是游戏中难度最高的关卡，BOSS的攻击力高达7点，而且职业属于ドラグーン，没有任何的武器克制它，手下也是一堆ドラグーン，不过好在手下的HP都不算高，利用好连携的话一次可以击杀一名。本关想要速攻基本上是很困难的，最好的方法就是坚守附近的两个据点，战斗前一定要多SAVE，将连携范围最大的角色派出来，当然摸张好点的卡片也可以降低战斗的难度。实在不行的话可以失败一次选择第2项降低敌人的移动速度，注意BOSS不要杀死，胜利后是可以将其拉到门下的，这样在通关后可以多完成一条使用新生ブロンキア帝国势力的条件。

通关后标题界面会追加EXTRA CONTENTS选项，在该选项内玩家可以查看道具图鉴，欣赏音乐模式或查看已经鉴定过的卡片。选择NEW GAME后会根据玩家上一周目的表现开启达成条件的其它势力。

全势力出现条件一览

1 ミラノ盗贼团

领主	饿狼のミラノ
势力使用条件	初期可选
领土数	3
攻关难度	☆

说明 领土开始位于地图的右下角，领主饿狼のミラノ攻击力和攻击范围都不错，部下配置为バンディット和グリフライダー，使用武器的类型过于单一，但初期的几场战斗都可以完全克制对手，因此攻关难度相对来说是最低的。



2 エンベリア公国

领主	女王エメローネ

势力使用条件（满足以下条件中的两个即可）：

①通关时队伍中有エメローネ
②一场战斗中连携攻击发动35次以上
③累计入手的总道具种类达25种以上
④一周目中成功探索40次以上
⑤一次连携攻击造成的伤害在55以上
⑥通关的势力达到3个以上

领土数	3
攻关难度	☆☆

说明 部下配置为两名ウンティーネ，职业比较单一是其缺点，领主的攻击力有4点但连携范围只有M，所有将领的弱点都是火炎但对冰属性攻击无效，可以说是有利有弊。初期可攻略的势力比较多是其优点。

3 エスメラルダ家

领主	白蔷薇家统帅ロザリィ

势力使用条件（满足以下条件中的三个即可）：

①通关时队伍中有ロザリィ
②一周目内加入的同伴数量超过15名以上（加入即可，加入后流放也算加入）
③一场战斗中会心一击发动10次以上
④一周目中占领据点设施的总数量达到150次
⑤一次连携攻击造成的伤害在65以上
⑥通关的势力达到6个以上

领土数	2
攻关难度	☆☆☆☆

说明 初期部下配置只有一名ゴーレム职业，虽然攻击力高但HP和连携范围很差劲，领主的攻击力和攻击范围加起来明显要低于前后两个势力的，在加上初期周围的势力中基本上占不到便宜，因此整体难度要高出许多。

4 ブランテーゼ家

领主	黑蔷薇家统帅ロズウェル

势力使用条件（满足以下条件中的三个即可）：

①通关时队伍中有ロズウェル
②一场战斗中发动眩晕攻击达20次以上
③通关时入手的总道具种类达32种以上
④一周目中破坏敌方据点达40次以上
⑤一周目中成功探索65次以上
⑥通关的势力达到4个以上

领土数	2
攻关难度	☆☆☆

说明 战力配置条件和エスメラルダ家类似，不过领主和配置下的スケルトン在攻击力和HP上比较占优势，因此总体难度要比エスメラルダ家低上一点。

5 オルテガ山贼团

领主	山贼王オルテガ

势力使用条件（满足以下条件中的两个即可）：

①通关时队伍中有山贼王オルテガ
②累计入手的总道具种类30种以上
③一周目内除名角色达10人以上
④一次连携攻击造成的伤害在50以上
⑤一周目中敌将战死回数达12次以上
⑥通关的势力达到4个以上

领土数	2
攻关难度	☆☆☆☆☆

说明 该势力最大的特点就是初期配置的角色攻击力和血量都比较高，但索敌范围全是M。初期周围可攻势力上基本占不到多大的便宜，而且将其包围的几个势力攻击力都比较高，因此难度足够5颗星。

6 ファンタジジジニア王国

领主	王女ユグドラ
势力使用条件	初期可选
领土数	3
攻关难度	☆☆☆

说明 王女的攻关难度准确来说应该只有两颗星，部下和自己的配置都非常好，而且高HP都在20以上，攻击力虽然普通但连携范围都比较大（自己和骑士团长的连携范围都是L），再加上初期可以选择进攻的地图非常多，因此整体难度比较低。

7 森の共同战线

领主	不思议魔女パメラ

势力使用条件（满足以下条件中的三个即可）：

①通关时队伍中有不思议魔女パメラ
②一周目内占领兵器数量达30次以上
③一场战斗中进行连携攻击达30次以上
④一场战斗中发动眩晕攻击达30次以上
⑤一场战斗中会心一击发动30次以上
⑥通关的势力达到9个以上

领土数	2
攻关难度	☆☆☆

说明 初期部下配置有很强的ハンター职业，攻击力高但连携范围就有点小了。领主魔女パメラ自身的基本能力不错，不过初期的地图攻略中没有能够太占便宜的关卡，因此攻关的难度依旧较高。

8 ドルト蛮贼团

领主	蛮贼王ドルト

势力使用条件（满足以下条件中的两个即可）：

①通关时队伍中有蛮贼王ドルト
②一场战斗中发动眩晕攻击达15次以上
③一周目中成功探索80次以上
④一次连携攻击造成的伤害在55以上
⑤一周目内逃走的战斗单位在10人以上
⑥通关的势力达到7个以上

领土数	2
攻关难度	☆☆☆☆

说明 蛮贼王ドルト最大的特点就是攻击力比较高，不过连携范围就比较悲剧了。初期手下只有一名ゴーレム配置，想要攻略他的话就必须走高攻击力路线，初期建议先进攻实力较低的ファンタジジニア王国，快速扩张战力后多收几个连携范围为L的同伴，这样可以大幅降低攻关难度。



9 メリア教国

领主	枢机卿ユベロン

势力使用条件（满足以下条件中的三个即可）：

①通关时队伍中有枢机卿ユベロン
②一周目内除名角色达10人以上
③累计入手的总道具种类达90种以上
④一周目内破坏敌方设施达60次以上
⑤一周目内逃走的战斗单位达20人以上
⑥通关的势力达到1个以上

领土数	2
攻关难度	☆☆

说明 说实话，メリア教国的领主非常菜，手下的能力都比他强多了，而且连携范围也相当不错。使用该势力的玩家记得初期多收入一点ナイト之类的职业以弥补攻击方式上的不足，领主ユベロン建议做辅助成员，用他来战斗的话还不如用大众脸。



10 テンプルナイツ

领主	钢のゴードン

势力使用条件（满足以下条件中的三个即可）：

①通关时队伍中有钢のゴードン
②一周目内强制的剧情对话达30次以上
③一周目内打倒敌人总数在150人以上
④一周目内敌将战死回数在25回以上
⑤无伤害过关在25次以上
⑥通关的势力达到8个以上

领土数	1
攻关难度	☆☆☆☆☆

说明 领土是所有人中最少的，没有任何部下，领地被夹在メリア教国中间，好在メリア教国势力不算很强，钢のゴードン勉强算是优点的地方就在于攻击力有4点，而且连携范围也是最大的L，不过总体来说该篇的难度还是所有势力中数一数二的。

11 新生ブロンキア帝国

领主	焰帝ガルカーサ

势力使用条件（满足以下条件中的四个即可）：

①通关时队伍中有焰帝ガルカーサ
②一场战斗中发动眩晕攻击达25次以上
③一场战斗中杀死敌方单位10人以上
④一周目内打倒100名以上的敌人
⑤通关时部下配置全部是领主
⑥通关的势力达到10个以上

领土数	12
攻关难度	☆

说明 难度其实应该算是0星等级的势力，部下非常多，其中不乏攻击范围为L攻击力也相当高的角色，自身的ATK高达7点不说，HP和索敌范围也是最大的，当然出现条件也是所有势力中要求最高的。想要使用他的话推荐刻意完成①③④⑤这几个条件会比较容易一点，另外在使用他的时候开篇会随机给予玩家4名部下，没有随机抽到想要的将领的话可以使用S/L大法。

隐藏势力

12 ネシア势力

领主	堕天のネシア

势力使用条件：

该隐藏势力出现的条件比较苛刻。需要玩家在战斗场景中发现标有“？”的地点，接着走过去就可以得到特殊道具“神々の默示录”，带着道具胜利后回到大地图隐藏势力即可出现，接着打倒他后将其收入为部下并带到通关，在通关后就可以选择他的势力使用了。不过该势力要求的关键道具出现的地图有一定的随机性（根据玩家选择的势力不同会有所区别），因此想要开启他的玩家就要在地图中多探索（建议在攻略新生ブロンキア帝国的地图多探索）。

领土数	12
攻关难度	☆☆☆☆☆

说明 堕天のネシア的攻关难度很明显是全角色中最高的，武器虽然是特殊的书但实际比起其它武器来完全没有多大的优势。该据点的初始位置位于新生ブロンキア帝国的下方，也就是说初期只能进攻新生ブロンキア帝国，以其势单力薄的力量想要冲出去实在是很困难，建议玩家在对游戏的关卡配置相当熟练后再选用此角色。



隐藏角色

专业主妇ミステール

该角色只属于隐藏角色而不是势力，收得后只能在该周目内使用，而令她加入的方法也和前者一样，在战场中发现标有“？”的地点并获得道具“映见の手镜”，接着胜利后就会出现她所在的地图了，将其打倒后就可以收为部下。



玩后感

游戏的难度在同类策略游戏中明显偏高，系统复杂而且相当不容易上手，但深入进入后本作的策略性还是非常强的，战斗中要考虑的部分很多，稍有不慎便可能全盘皆输。特别是一些实力较高的势力，不死个几次基本上很难攻陷。总体来说算是一款比较核心向的SLG，推荐给系列的FANS和喜欢高难度策略游戏的玩家，普通玩家不推荐，以免发生摔机的悲剧。



《塞尔达传说 灵魂轨道》是绿帽子林克登陆NDS的第二作。无论风格还是游戏系统上，都与前作《幻影沙漏》十分相似，依然保持了超高的制作水准。在这里为大家献上《灵魂轨道》的剧情攻略，鉴于美版先于日版发售，本次攻略所使用的地名、人名和道具名，也都皆以美版为准。

THE LEGEND OF ZELDA Spirit Tracks

文 宇轩 编 LIKY 美编 澄香

NINTENDO DS

推荐度 S

塞尔达传说 灵魂轨道 The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Nintendo	A・RPG	2009年12月7日	美版
	1～4人	1Gb	29.99美元	无对应周边

攻略透解 GUIDE THROUGH

系统解析篇

基本操作

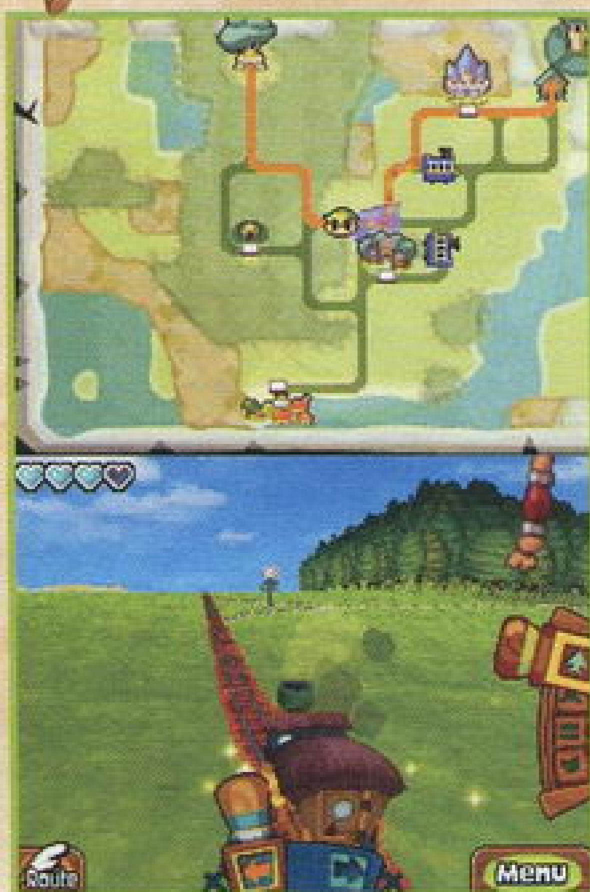
本作除了快捷键外，其余的操作依然全部依靠触摸屏来完成。

移动 点击屏幕上的任意位置，林克就会向该方向移动。点击位置离林克越近，林克的行走速度也就越慢。

翻滚 本作的滚翻操作进行了简化，不再是在屏幕边缘划动，而是直接朝一个方向快速点击两下即可，这大大方便了玩家在BOSS战时进行紧急躲避，非常实用。

攻击 本作的攻击同样分为跳斩、划斩和回旋斩三种。跳斩即直接用触控笔点击附近的敌人，这样林克就会跳跃过去进行攻击；划斩是指朝着屏幕的一个方向快速划过，林克就会原地做出攻击动作，横向划动与纵向划动的效果也不一样；如果绕着林克划动一圈，则会使出回旋斩，回旋斩的威力和范围都是最大的，但如果连续使用超过4次，林克就会陷入晕眩的不利境地。一般来说，对于快速行动的敌人，我们会使用划斩。而对付单个普通敌人则是跳斩。如果不幸被敌人包围，那当然是回旋斩突围最管用了。

灵魂列车



跟前作航海相对应的，本作在大地图上的移动，依靠火车来进行。首先右侧的面板用于速度的调节，分为快档、慢档、停车和倒档四种，可以按照不同的需求自由切换。右上方的汽笛拉下后用于赶走铁路上的动物，还有少数特定的场合也需要用到。当遇到轨道上的分叉之后，界面下方会出现车闸的切换，拉向哪个方向，列车就会朝着哪个方向拐弯。如果你事先画好了路线，则车闸会自动按照路线进行切换。当然，你也可以临时进行调整。

当你想要停靠某个车站时，需要手动将火车切换到停车挡。虽然每个车站都画有停车线，但一般来说只要不是偏差太大，都能够进站。另外即使画好了路线，如果你不停车的话，火车依然会向前一直开下去。在游戏前期获得大炮后点击屏幕任意位置就会向前发射炮弹，这也是列车的惟一自卫手段。当游戏中期遇到莱茵巴特后，可以用收藏品与他交换火车零件。改装后的火车将拥有更加高的心数和更加酷的外形。

快速停车技巧：由于存在惯性系统，许多新玩家一定为停车这件事苦恼不已。其实这里有个小秘诀，当火车进站后无需减速，只要立刻把车闸拉入倒档，火车冒烟后会原地停下来，此时再换停车挡，就能准确无误地停车了。

灵魂之笛

灵魂之笛是游戏中核心道具之一。我们可以在世界各地的石俑处收集到它的曲谱，共5首。



唤醒之歌
Song of Awakening

曲谱：◆|◆

作用： 唤醒迷宫中的石俑，通过支付卢比来获得解谜或隐藏要素的提示。

治愈之歌
Song of Healing

曲谱：◆|◆|◆

作用： 恢复林克全部的心（HP），每个迷宫只能使用一次。

光明之歌
Song of Light

曲谱：◆|◆|◆|◆|◆

作用： 开启会发光的石像，解谜时会用到。

鸟之歌
Song of Healing

曲谱：◆|◆|◆

作用： 在白色小鸟附近吹奏，可以召唤大鸟将林克带到隐藏的秘密地点，获得珍贵道具。

探索之歌

曲谱：◆|◆|◆|◆

作用： 使林克周围隐藏的宝箱或者道具显形。

收集要素

游戏中共有4种主要收集要素，它们是收藏品、邮戳、兔子和心之容器。收藏品除了能够卖出大量卢比之外，还可以用于改造火车零件。邮戳可以在冒险的过程中发现，按照你喜欢的方式盖在集邮本上，算是对冒险的一种纪念。有时候我们会在大地图上发现一些猥琐的兔子，攻击它们会进入一个捕捉的小游戏。心之容器算是最实用的了，它可以提高你的心数（HP）上限。除了每个神殿通过后会固定入手一个之外，通过完成各种小游戏等方式也能够找到另外的8个。



剧情攻略篇



注：本攻略迷宫部分采用地图序号标注的方式，如果您不喜欢文中的无脑式解谜，但自力更生又无从入手，也可以只参照地图序号来一步步体验《塞尔达》独特的魅力。

序

这是一个古老的传说。
当第一批居民出现在这片大陆上的时候，
他们追随着名为“灵魂”的上帝们，安详地生活着。

但是，和平总是持续不了很久。
一天，邪恶的恶魔之王释放着强大的力量，摧毁了他经过的所有东西。
上帝们别无选择，只有与他一战。
这场战争持续了很久很久，无数鲜血为之流淌。

终于，恶魔之王被灵魂们打败，但却无法完全摧毁——他们的力量已经相当弱了。

凭借剩余的力量，上帝们将恶魔之王的灵魂封印在了这片大地之上。
他们用长长的“枷锁”将恶魔之王的肉体锁起来，又建造了一个塔，将他封印在其中。
枷锁在大陆上蔓延开来。

随着力量的耗尽，灵魂的上帝们回到了天堂。
没有了上帝与恶魔，这片大陆终于被托付到了我们手里……

第一章



家乡 Aboda Village

“怎么样，我这个《灵魂与恶魔战争》的故事，你知道吗？我为它整整准备了一年。喂！你到底有没有在听啊……你竟然睡着了！”看着半梦半醒的林克，Niko无奈地摇了摇头，“下次还是给你准备个短些的故事吧。”就在这个时刻，一个彪形大汉冲了进来，如抓小鸡般抓起林克，使劲晃荡：“醒一醒！醒一醒！你竟然在睡觉！你知不知道今天是个重要的日子！你要去跟公主见面！”这位彪形大汉即是Alfonzo。没错，今天，我们的见习火车工程师林克要离开这个乡下小镇，去王城接受塞尔达公主的召见。为此，Alfonzo还特地为林克准备了一份礼物——让他自己驾驶火车。当看到帅气的火车从车站徐徐开出，林克兴奋之余，并未有想到，一场伟大的冒险，即将拉开帷幕。

一开始主要是熟悉移动操作，说真的最让人感动的就是滚翻比上一作容易多了。出门后在小镇东侧房屋的小女孩处可以获得20卢比，钱不多先攒着也没错。摔完罐子什么的之后向北来到小镇车站，与Alfonzo对话后就可以开火车，在限定的300秒之内开往王城——海拉尔城堡。



城堡镇 Castle Town

一番极为不熟练的驾驶之后，我们到达了城堡镇，虽然Alfonzo再三叮嘱在王城里要懂规矩，但林克却还是那番不以为然的样子。“什么？怎么来了个孩子？你是受邀来这里的？”守卫宫殿的卫兵实在不相信公主会请这样一个貌不惊人的乡村小鬼到城堡里，但还是不情愿地放了他进去。但宫殿里头的守卫就没那么客气了，幸亏大臣Cole在场，把林克带了进去。不过林克对这位头戴两顶帽子的Cole似乎并没有什么好感。

面会公主的时候，林克被塞尔达的美貌惊呆了（宇轩：我也被硕大的马赛克惊呆了），不由自主地抬起了头。站在一旁的Cole大声嚎叫：“你这是对公主的无理！”“不要引起Cole大臣的任何注意，你一定是新的火车工程师。那么，我授权予你……”“我们这是在浪费时间，亲爱的公主殿下！请赶快结束这个愚蠢的典礼。”面对不耐烦的Cole，公主只好立刻叫她的老师拿出早已准备好的证书，“我荣幸地将它授予我们最新的皇家工程师林克，希望你更努力地为我国子民服务。”仪式结束之后，公主又偷偷拿出一封信交给林克：“现在一个字都不要说，待会儿再看。”

原来，公主为了避开众人，专门绘制了一幅避开警卫进入她闺房的地图，小心地把地图上的路线记下来之后，林克按照指示偷偷溜进了公主的房间。没想到，公主竟然在全神贯注地吹箫！动听的声音攻破了林克最后一道防线（宇轩：你想多了）。在确认了没有人跟来之后，塞尔达告知了林克有关城堡北侧灵魂之塔的事——它连接着整个大陆的灵魂铁轨。但是最近，种种迹象表明，在灵魂之塔中，一些事情正在发生着。她必须到灵魂之塔内去看一看，但是Cole大臣却以“安全第一”等理由将她软禁在城堡里，只有林克才能帮她。面对公主的请求，林克怎么好拒绝呢？于是，在换上了勇者之服（还是绿色这套看着顺眼啊）的林克帮助下，公主顺利地避开守卫，溜出城堡，登上了林克驾驶的火车。

没想到，他们这次行动，正中了Cole的圈套。火车行驶到一半，前方的灵魂铁轨突然消失。公主、林克、Alfonzo惊恐地看到，灵魂之塔竟然炸裂开来，并分为4块碎片，漂浮在空中。一辆漆黑的火车从天而降，Cole大臣和一位神秘男子出现在大家面前。“你知道这是不被允许的，我的公主。看来你需要我帮……你……点……小……忙。”原来，Cole大臣其实是一个头上长角的恶魔。虽然Alfonzo挺身保护，但却敌不过那个名为Byrne的神秘男人。而林克则更是直接被吹飞，眼睁睁地看着公主被魔法击中、灵魂出窍，而肉体则被Cole带走了……

来到城堡镇后向北走，分别与城门口和城堡内的两名守卫对话，触发塞尔达公主授权典礼的剧情。按照地图的提示返回Floor1，从右下角的楼梯来到城堡外围，跳下缺口后绕开守卫进入Floor2，继续向北就可以到达Floor3公主的房间了。

剧情过后需要帮助公主溜出城堡。第一张地图很简单，只要点击call按钮后让公主跟随林克绕开两个巡逻守卫的视线即可。第二张地图比较麻烦一些，前两个守卫需要让林克站在他们面前，将其吸引力引开。再控制塞尔

达从他们背后绕过去。而最后一个警卫，则要让林克先举起警卫背后的石头砸在地上，趁警卫被惊吓之时一口气指挥塞尔达冲至城堡正门口。这里时间较短，且卫恢复之后会走动巡视一番，所以需要注意连贯操作。

海拉尔城堡
Hyrule Castle



醒来后的林克发现自己正躺在城堡某间房间的床上，站在一旁的是塞尔达的老师。在跟他讲述了刚才所发生的事之后，这个可怜的老人不知所措地惊慌起来。走出房间，林克突然看到公主的灵魂正在城堡中四处飘荡。但除了他之外，别人都无法看到。跟随她一路来到公主的房间。“你能看到我吗……林克……太好了，我真傻，一直以来，我都没有发现Cole竟然是恶魔。他们用黑暗的力量将灵魂铁轨破坏了，但这到底是为什么呢？还有，为什么他们要将我的灵魂剥离出身体。”一番自言自语之后，塞尔达要求林克再次尝试带她去灵魂之塔调查，并将圣物灵魂之笛（Spirit Flute）交给了林克。但是，灵魂铁轨已经消失了，如何才能去灵魂之塔呢？塞尔达突然想起，宫殿的后山有一条路，可以一直爬到灵魂之塔，但是已经封闭多年，需要先去看看情况

来到城堡后门，守门的卫兵表示后山有一群从没见过的变异怪物，林克这么赤手空拳地就想进去，纯粹是寻死。于是林克只好去城堡警卫室要了一把新手之剑（Recruit's Sword），这次守卫终于允许他通过了。

下床后首先跟随塞尔达的幽灵来到Floor3公主的闺房，剧情后带上灵魂之笛通过Floor2西北侧的门，来到Floor1最深处。跟守卫后山的警卫对话后从Floor1右上角的警卫室获得新手之剑，按照提示完成教学（点、划、回旋斩三种攻击）。再离开城堡，到商店花80卢比购买一块盾牌（不强制要求，但安全起见还是买上，如果钱不够，可以去城堡的庭院割草、砸石头刷）。再次回到后山守卫那里就可以通过了。

海拉尔城堡后山有许多杂兵，全部消清后将炸弹花投掷到警卫所指示的岩壁上就可以炸出一个洞口，进入塔底密道（Tunnel to the Tower）。

塔底密道
Tunnel to the Tower

塔底密道共有三层，前两层分别有两个谜题。第一层只要将右下的箱子推至右上的机关处，就可以获得宝箱里的小钥匙，打开门锁。下至第二层后，从四块石板上的碑文可以分析出，四个机关的顺序为“右→上→下→左”，在限定时间内分别攻击即可。在B3帮助公主消灭两只吓人的老鼠，第一个迷宫就算完成了。

灵魂之塔
Spirit Tower

在塔底密道小试牛刀后，两人终于来到了传说中的灵魂之塔。在塔底，两人见到了守卫塔的贤者Anjean。Anjean似乎知道塞尔达家族的秘密。“有其母，必有其女嘛，你长得真像她。你的祖先刚到这片土地上来的时候，我们就认识了，我们两个还做了很长时间的好朋友。”塞尔达听到后惊讶不已，“我的祖先早在一个世纪前就生活在这里了！”（真是个老不死的妖怪啊）一番寒暄之后，话题终于转入正轨，原来，林克听到的那个有关上帝与恶魔的故事都是真的。封印恶魔之王的，正是这座灵魂之塔，而灵魂铁轨，则是上帝们设下的枷锁。现在，灵魂铁轨消失了，就等于枷锁消失了，恶魔之王Malladus（不是加农，泪目……）即将复活。而拥有圣洁之力的塞尔达公主躯体，正是复活所需要的最终“祭品”。

听到这些，塞尔达激动万分。在公主的“逼迫”下，Anjean道出，现在惟一的办法就是将恶魔之王的力量重新封印。林克和塞尔达必须找出藏在塔中的四块铁路地图（Rail Map），才能让灵魂铁轨复原。Anjean的话音刚落，“泼妇”般的塞尔达立马转向林克，要求这位可怜的乡下孩子只身赴死、血洒他乡。亏得Anjean及时阻止，



我们的公主终于同意，跟林克一同踏上旅途。

灵魂之塔 第一大层

Floor1～Floor3

刚进入第一大层，一位巨大的不速之客便将两人连滚带爬地吓了出来。据Anjean说，这种巨人名为幻影（Phantom），是灵魂之塔的守卫，只有找到三颗光明之泪（Tears of light）才能从背后将幻影消灭。于是两人再度返回第一大层，好不容易收集齐了三颗光明之泪，但附上光魔法的攻击依然对幻影守卫毫无用处。就在这个危机时刻，塞尔达公主毅然冲上去想保护林克，没想到竟然进入了幻影体内。看着被公主附体的幻影守卫做出各种娇滴滴的少女动作，林克无奈地叹了一口气。

终于得到了第一块铁路地图——森林铁路（Forest rail），Anjean告诉我们，光有它还不够，如果想要恢复力量，必须借助她的种族——洛克姆(Lokomo)们的力量。还有他们的神器，其中之一便是灵魂之笛。我们先要找到名为Gage的洛克姆，他会告诉我们下一步该怎么做。最后，Anjean送给我们一个礼物——她收藏多年的灵魂列车。





第一次遇到幻影守卫时，请不要想着变超级赛亚人，马上逃出来触发剧情。再返回一楼，避开幻影守卫到达圣域(1)获得第一个光明之泪。然后打开东北角的机关(2)，在限定时间内过桥跑至(3)处获得第二个光明之泪。第三个光明之泪在(4)处，直接跑过去就可以获得。从背后攻击幻影守卫触发公主附体情节，控制幻影合力推开大门进入下一层。

F2的针刺地带首先需要控制幻影守卫通过，待开启(5)处的机关后，林克就可以跟上了。(6)(7)两处的机关需要两人同时踩压，之后控制林克先来到(8)处，将老鼠洞用石头堵上，并消灭那只溜出来的老鼠。否则你就会看到我们的幻影守卫被老鼠吓得浑身发抖……（真是恶趣味）。由于幻影守卫是一家，控制“公主”通过针刺后，可以让她放心大胆地攻击(9)处的机关。接着控制她和灵魂守卫对话吸引注意力，林克就可以乘机从背后偷袭了。下楼得到第一块铁路地图，灵魂之塔第一大层至此攻破。

第二章

神圣森林

Forest Sanctuary

驾驶着灵魂列车，林克两人首先来到了木头镇（Whittleton）。从村长那里得知，Gage的确就在东边的神圣之森，但几乎很少有人能够到达那里，原因就是在神圣之森前，有一片名为迷失之森（Lost wood）的区域，如果不知道方法，无论怎么驾驶最终都会回到入口处。

掌握要领的两人继续前进，通过迷失之森后到达了神圣森林。在一个奇怪的石头处，林克突发奇想地按照光球颜色吹奏灵魂之笛，没想到竟然召唤出了一个活的土俑。土俑告诉林克，刚才他学会的便是一支名为唤醒之歌（Song of Awakening）的旋律，虽然只有两个音节……终于在神圣森林的洞穴中找到了洛克姆Gage。Gage一看便知道两位前来的目的，并且表示，如果需要恢复铁路地图的力量，必须要使用灵魂之笛，跟随他的圣器（一把小提琴）一起演奏。当整个洞穴回响着美妙的协奏曲之后，新的铁路诞生了。



如果你想体验剧情的话，可以先去木头镇跟村长对话，听听迷失之森的故事，但如果你不想去的话，直接前往神圣森林亦可。如果前进的时候遇到怪物袭击，也可以使用汽笛吓跑。途径迷失之木区域的时候，每一个岔路口前都会有一棵枯萎的大树，前三个按照树枝指示的方向扳控制闸，最后一个路口要往反方向扳，这样就能走出这片森林。

来到神圣之森后先去东南角两个炸弹花处，捡起一个扔到过桥后那个机关旁（注意一定要是机关旁，正中机关的话会立刻爆炸），之后立刻返回摘下第二个炸弹，穿过

两座桥炸开东侧三个石块阻挡的通路。如果嫌之后麻烦的话，也可以用同样的方法，将北侧路口的坡上的三个石块炸掉。

过桥之后，在路口处点击土俑，按照（蓝→黄）的顺序吹奏灵魂之笛就可以学会唤醒之歌。接下来的石像群需要林克在中央的操作台上连接面对面的两个石像（11点方向和4点方向），之后Gage的洞穴之门就会打开。与Gage对话后进入灵魂之笛的训练，仔细听清楚Gage的节奏（黄、红、蓝三色每色一个音节），熟练后就可以退出。再次与Gage对话进入正式演出，连续吹对三次后森林地图得到了加强。

森林神殿 Forest Temple



获得了芭蕉扇，啊不，是旋风轮的林克轻松解决了森林神殿的BOSS。一块巨大的三角力量（口水，真的好大）从天而降，神圣的光芒沿着铁轨一直通向灵魂之塔，将第一大层封印，看来是时候回去了。

开动火车进入森林地图左上角的新场景，林克两人来到了传说中的森林神殿。在森林神殿入口处，我们可以从土俑处获得第二首曲子——治愈之歌（Song of Healing）。

进入神殿F1，首先来到东侧(1)处，拾取旁边的松果花砸悬崖对面的机关，将吊桥打开。进入东南角的房间后，房间门会被关闭，只有将房间内的三个敌人全部消灭，门才会重新打开。房间内的宝箱中有整整100卢比（发财喽）。从楼梯(2)上至F2，在(3)处的房间内消灭三个蜘蛛，小心它们死后会变成紫色的有毒烟雾。战斗后出现的宝箱是游戏中第一个道具旋风轮（Whirlwind）。对着一旁的机关扇风后房间门开启，(4)处的石俑可以用唤醒之歌叫起来获得提示，不过要花20卢比（有了俺的攻略，这笔钱可以省了啊哈哈哈哈）。使用旋风轮将一旁的紫色烟雾吹散，从楼梯重新返回F1。

在(5)的南侧或北侧处使用旋风轮将小钥匙吹至岸边，之后踩下(6)处的机关打开房间门。用小钥匙打开(7)处的门继续前进，房间(8)会出现两个漂浮在空中的骷髅，只有先用旋风轮将它们扇落之后才可以攻击到。待门打开后从楼梯下至F2，并从楼梯(9)直接来到F3。



在F3的(10)处使用旋风轮将松果花吹至对岸击打开关，从新出现的宝箱里获得第二把小钥匙。返回F2，用小钥匙打开门(11)，这里的房间内会出现一种特殊的敌人，平时是无敌的，只有待其闪烁红光后发出骷髅才能将骷髅反弹回去，将其击晕，再补上一剑才可造成伤害。反复两次后轻松通过这个小BOSS。从楼梯(12)下至F3。

F3的(13)附近会出现一种新的蓝色鼻涕虫敌人，首先攻击它，使其变成一个刺球，此时再使用旋风轮，将其扇至(13)档路的石块处即可炸开通路。将紫色的毒物吹开后，攻击(14)处的机关，西侧的房间门打开。(15)处的机关被石块遮挡住了，我们需要先后将两个鼻涕虫都扇到对岸，才可以打开机关，稍微有些难度。在(16)处获得BOSS房间钥匙后要按照墙上的路线提示走，否则会出现两只大手将钥匙夺回去。用钥匙打开大门后就是第一场正式BOSS战了。

BOSS 金甲独角仙

金甲独角仙有两个形态，第一个形态下首先控制林克跟它绕圈，待其放出紫红色毒雾时使用旋风轮将毒雾吹回去，这样就可以猛砍BOSS的尾部了。反复三次BOSS进入第二个形态，BOSS会放出三条鼻涕虫自己飞至空中，我们首先将其中两个鼻涕虫



干掉，并将第三个鼻涕虫打成球状。等BOSS俯冲时将鼻涕虫扇过去就可以将它炸落。同样猛砍尾部，反复三次后森林神殿告破。



灵魂之塔 第二大层
Floor4～Floor7

这次可以直接开进灵魂之塔，而不需要从城堡后山绕了。需要注意的是半路上会出现恶魔列车，只要别撞上就可以了，大不了咱倒着开。有一个窍门是可以利用三岔口将火车头掉转方向。

一直爬上第二大层后，首先来到(1)处使用旋风轮将第一颗光明之泪吹到对岸获得，接着来到(2)处找到第二颗。第三颗在(3)处，全部拿到后随便找一个幻影守卫就可以玩公主附体的Cosplay了。指挥公主进入(3)处的熔岩中，再控制林克跳上去，公主就会用盾牌举着林克通过这里。

从楼梯(4)下至F5，同样让公主进入熔岩中，用旋风轮吹动(5)、(6)两处的机关，将房间门开启。(7)处的房间内有一个红色的炸弹怪，一见到林克就会逃跑，我们需要控制公主和林克两面夹击，将其逼至角落消灭后获得小钥匙。打开上方的门(8)，来到F6的房间(9)。这里的鱼人怪是系列有名的难缠，控制无敌的公主首先对其发动攻击，再让林克从后方偷袭，反复几剑后房间门开启。



在下面区域我们会遇到一种站在木桶上的新敌人，先不用理它，让公主堵在火焰喷射口(10)上这样林克就可以通过。接着来到(11)处的高台，利用地形让林克跳上公主的盾牌，如此之后就可以攻击到那些站在木桶上的敌人了。在(12)处使用旋风轮可以获得小钥匙，打开(13)处的门进入F7，从而获得第二张铁路地图冰雪地图（Snow Rail Map）。



第三章



冰雪王国
Snow Realm

收到师傅Alfonzo的来信，林克很高兴地去海拉尔城堡接他回家。Alfonzo对林克的新列车赞不绝口，并且主动要求对它进行改装。既然回到了家乡，那么就去看看Niko吧。Niko对于林克的抉择并没有太多的评论，孩子大了，总要出去闯一闯的。装上了大炮的灵魂列车让林克如有神助，虽然不舍，但依然坚定地踏上了冰雪世界的旅途。

长途跋涉，我们终于来到了冰雪王国，第一个目标是不远处的驯鹿村（Anouki Village）。驯鹿村长老竟然称呼林克为“小绿人儿”，并希望林克能帮助它将村民们分组，以便大家更好地生活。好不容易解决了他们这些小心眼儿的“企鹅”配对，长老终于说出了一个好消息和一个坏消息。好消息是冰雪圣域就在不远处，坏消息是有一个可怕的怪物守护在前进的道路上。

好不容易打败了怪物，见到了洛克姆，并强化了冰雪铁路地图，命运多舛的林克又在前往圣殿的路上遇到了暴风雪。返回驯鹿村求助，长老告诉我们，一个名为Ferrus的男人可能会知道安全通过暴风雪的方法，他居住在冰雪王国的东侧。

无奈之下向东驶去，林克在叉路口发现了一个名为源泉车站（Wellspring Station）的小火车站。依照车站空房内的巡逻图，终于找到了正在执勤的Ferrus。原来这家伙竟然是个摄影爱好者，咔嚓咔嚓一顿猛拍之后，拿出了一张满是灰尘的旧地图。按照地图所标记的路线前进，林克终于来到了冰雪神殿。





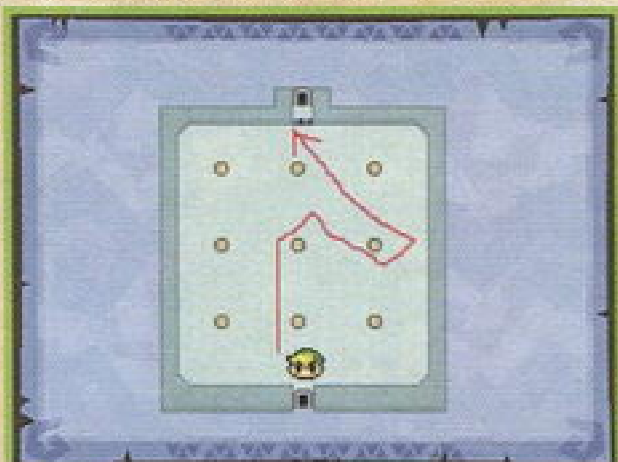
从灵魂之塔出来后首先需要回海拉尔城堡找到Alfonzo，带着他返回最初的村庄后回Niko的小屋与其告别，并获得一本集邮册(Stamp Book)。返回车站，Alfonzo的大炮已经装好了。有了大炮之后，如果在铁路上遇到怪物，我们可以使用大炮进行攻击，并赚些外快。不过小猪这类家畜，依然只能用汽笛赶跑，恶魔列车也依然无法击破，只能暂缓其前进。

驱车向第二张地图前进，挡路的石块可以用大炮轰掉。在即将离开第一张地图的时候，我们会发现一个名为拯救兔子乐园（Rabbitland Rescue）的小村庄（汗，啥名字）。村里的居民都是兔儿爷……与其中一个兔爷对话能够获得捕兔网（Rabbit Net）。

驯鹿村北侧村长屋前的石俑处可以习得探索之歌（Song of Discovery）。与长老对话后再和每一位村民对话打听他们的喜好，最后回到长老那里将六人分配成三组即可（正确分配方式为左上-右下、左下-中上、中下-右上）。

驱车前往西方原本被锁住的铁轨，进入山洞后会触发一场BOSS战，只要专心射击它的眼睛，反复数次之后就能消灭。出了山洞前方便是圣域。

冰雪圣域山洞内的谜题非常简单，只要在限定时间内绕开石像的视线进入内室的门即可，具体可参见右图路线。



见到另一个洛克姆后照例是跟随其吹笛子，这次曲谱的难度稍有增加。

向东来到源泉车站，将空屋内桌上的地图标注下来，Ferrus可能会在三个点其中任何一个之中。待发现在铁轨边猛拍的猥琐男后，停车向他开一炮触发对话。使用麦克风吹开地图上的灰尘并将路线描绘下来，按照此路线径直开往冰雪神殿。

冰雪神殿
Snow Temple









进入神殿后我们会发现(1)处有一个奇怪的铃铛，将它向前推一把后攻击两下，右侧房间(2)的门开启。房间(2)中央有一个石块，需要将它推至上方两个平台之间的缺口正中央。推完石块后跳过悬崖，(3)处有一个会不断吐出炸弹的怪物，我们可以看准时机用旋风轮将炸弹扇至对面的机关上。之后从楼梯(4)下至B1。B1入口处有一个箱子(5)，推一下就能让它掉进水里。(6)处有一个风车机关，用旋风轮扇动它后开启房间上方的门。站在木箱上扇动扇子，箱子就会朝相反方向前进，利用它可以越过冰面。(7)处的木箱同样推入水中，可以继续向前来到房间(8)。用旋风轮扇晕蝙蝠再进行攻击，消清房间(8)内的敌人，我们获得了系列经典的老朋友——回旋镖（Boomerang）。换上回旋镖同时攻击(9)处的两个机关后吊桥出现，从楼梯重新返回F1。

同样利用回旋镖攻击(10)处的机关，顺带杀死两只讨厌的蝙蝠。再将房间内带有小铃铛的石块推到(11)处的凹槽内。按照“中铃铛→小铃铛→小铃铛→中铃铛”的顺序使用回旋镖击打两个

铃铛，西南侧房间的门开启。进入房间内，(12)处有一个点燃了的火炬。利用回旋镖引火将地上的雪融化，我们可以看到未点燃的4个火炬旁边分别有“1、2、3、4”四个序号，按照此顺序使用回旋镖引火点燃火炬，就可以开启通向B1的楼梯(13)。B1的(14)处有一个冰属性的火炬（之后简称冰炬=_=b），使用回旋镖引用冰炬的力量将湖面冻结，可以到达对岸获得宝箱(15)内的小钥匙。返回打开房间(16)的门，其中的4个敌人需要用火炬融化外壳之后才可以消灭。使用回旋镖引用火炬融化(17)处的风车机关，再回到冰炬那儿制造一个平台，使用旋风轮扇动机关就可以打开上方房间的门了。房间(18)依然是利用冰炬前进，不过后面的冰炬需要使用回旋镖从前一个引燃。目标是西北角的楼梯。

我们再度返回了F1，房间(19)消灭四只着火的蝙蝠后可以凭借火炬融化地面看到铃铛曲谱。不过由于这是固定的，你直接看攻略也可以。之后是本迷宫最麻烦的一个谜题。首先将铃铛推至(20)处正对着对岸的两个冰炬，之后使用回旋镖冻结湖面。踩踏(21)处的机关开启房间门。再度冻结湖面，将铃铛推至对岸门内。将(22)处的火炬引燃后冻结下方的冰面，最终把铃铛推至(23)处。（呼，真的累死人了）。按照“大铃铛→中铃铛→中铃铛→小铃铛→中铃铛”的顺序敲打三个铃铛，从楼梯(24)上至F2。

在F2的(25)处，我们可以看到标有火炬提示的图，来到(26)一次性按照要求点燃六个火炬后右侧的房间门开启。消灭房间(27)出现的一群狼后踩踏东南房间内的机关(28)。当吊桥出现后站在桥上使用旋风轮就可以将BOSS房间的钥匙吹至对岸，BOSS战即将开始。

BOSS

冰火巫妖王



这个神似考拉的家伙不按套路出牌，同时拥有火和冰两种形态。BOSS战共分为三个阶段，第一个阶段可以依照BOSS的属性，坦然地使用回旋镖，引用火炬或冰炬的力量进行攻击，并追加剑砍。反复两次，BOSS会分身成为冰火两个小家伙，依照上屏图标判断它们的属性，继续引用冰火两种能量进行攻击。注意消灭其中一个后，需要快速消灭另一个，否则它们会互相复活。第二个阶段时BOSS重新合体，并将两个火炬破坏，这时只有引用它放出的法术残留来进行攻击了。而且攻击时需要使回旋镖的路径绕过BOSS两次，否则不足以让其造成晕眩。当再次破坏它的本体与两个分身之后进入第三阶段。除了需要将路径绕过BOSS三次之外，没有其他变化，这次分身不会出现了，BOSS直接化为灰色的三角力量。熟练使用道具快捷键是本BOSS战的秘诀。

灵魂之塔 第三大层

Floor8～Floor12



不是宇轩我不愿意放出地图，而是这第三大层的确是一片漆黑，没有地图的。进入F8后一直向东南角走就会发现楼梯，径直来到F9，路上的幽灵站在火炬下它们就无法攻击你。F9有许多未点燃的火炬，可以用回旋镖将它们引燃。跟随地图一路引燃火炬，拐过几个弯后在地图西侧获得第一个光明之泪。之后向东走，在两个幻影守卫密集巡逻区的圣域上能够获得第二个。第三颗光明之泪特别欠抽，刚才路上你是否记得有一颗炸弹花？趁幻影守卫巡逻空隙举起炸弹花后向右跑，在尽头火炬前的墙壁将炸弹花扔下，就能够炸出一个隐藏的房间（如上图），里面孤零零地躺着第三颗光明之泪。

有了附身守卫后的公主，你就能体会到无敌的“快感”。守卫的火剑本身便是照明设备，不但可以点燃所有的火把，还可以直接攻击幽灵。通过曲折的小路，来到地图西南角的楼梯前，点燃两个火炬后就能进入F10了。

向东走不远就可以看见一扇左侧带有机关的门。让林克踩上机关，控制公主去右侧踩另一个机关开门（虽然走得慢，但漆黑一片就不要让林克冒险了）。一路上看到火炬就记得点一下，以防万一。BOSS房间的钥匙在地图东南角，让公主举起钥匙后世界顿时一片光明，不过那些专偷钥匙的大手又会出现，一路保护公主（大手可以用光剑消灭）将钥匙插入门孔就算胜利。

BOSS

强化鱼人

跟鱼人一样，此BOSS依然采用前后包抄战术。首先让公主冲上去，林克绕到后方攻击即可。需要注意的是，公主正面一般只能坚持三四回合，就会被鱼人反击，林克行动的速度一定要快，已经有5格心了，不必担心会死。胜利后下楼获得海洋铁路地图(Ocean rail map)。

第四章

海洋王国

Ocean Realm

攻破冰雪神殿、灵魂之塔第三大层并且获得了新铁路地图的林克二人组从Anjean那里得知，第三位洛克姆的名字叫Carben，居住在海洋王国。在边疆小站Training Post，我们遇到了老朋友莱茵巴克（Linebeck/《幻影沙漏》第一配角）。他称自己为莱茵巴克三世，继承了莱茵巴克家族的生意（汗，你丫不就是一个落魄奸商么，怎么变成商业巨头了）。他一出场果然没有啥好事，前往海洋王国的大桥断了，他正准备去冰雪王国寻找桥梁工人来进行维修，但苦于没有交通工具，这个任务自然被推给冤大头林克了。

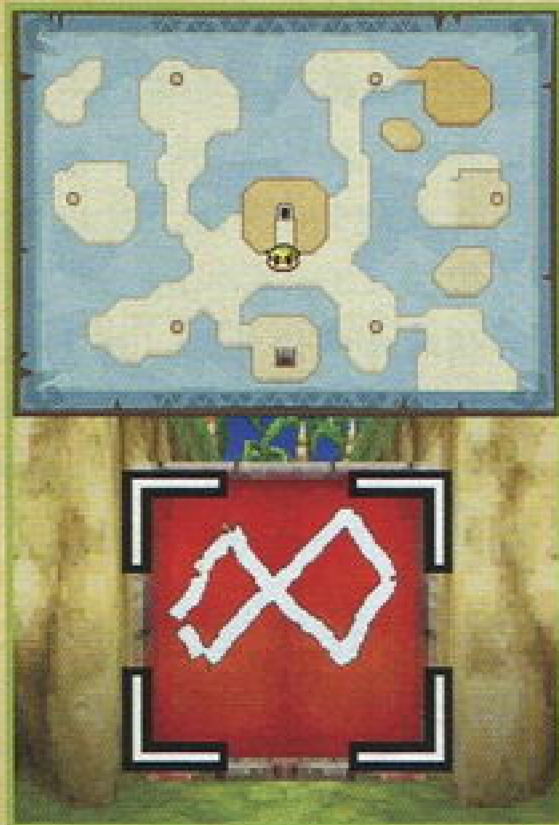
好不容易伺候着桥梁工人到达了Training Post，没想到这家伙好像跟莱茵巴克有仇，狮子大开口，没有5000卢比不给修。莱茵巴克一听立刻把这摊子责任甩给了林克，还假意好心地表示，如果林克能帮他找到宝物帝王之戒（Regal Ring）就付给他8000卢比。不一会儿功夫，林克就将帝王之戒带回来了。正在莱茵巴克暗爽之时，躲在一旁的桥梁工人突然出现，并把帝王之戒抢了过去。算了，反正桥修好了就行。

What do you want, you
Rupeeless ragamuffin?

修好桥梁后终于来到了海洋王国地图，不过洛克姆Carben竟然不在圣域，而在刚才路过的一个名为“帕扑咏啊（papuchia village）”（向搜狗输入法翻译党致敬，大汗= -）的村庄。

驱车向着森林王国东南角的小站前进，与莱茵巴克交谈后返回灵魂之塔，与Anjean对话选择“Snow”就可以快速到达冰雪王国。在前方第一个小站（Bridge worker's Home）停下来与木屋内的桥梁工人对话，载着他返回Training Post。需要注意的是，这趟旅程，我们必须时刻按照路牌标记的规范速度行驶，有的路段要快档，有的路段要慢档，而遇到问号路牌的时候则要拉汽笛鸣示。另外，停车也要规范，不注意这些的话桥梁工人就会生气地下车（火车上的表情符号就代表他的心情），耐心再来一遍吧。到站后与桥梁工人对话，再去商店与莱茵巴克对话同意寻宝。这样就可以进入左边的山洞了。

山洞中有一种诱饵虫会把林克吞噬进体内，并吃掉林克的盾牌，可以先用回旋镖将它们击晕后再攻击。出了山洞后在石俑处习得新的曲谱光明之歌（Song of Light）。沿着光线看去，我们会发现一个水面上的机关。用回旋镖击打机关出现吊桥，再搬运炸弹花将小岛上的洞口炸开即可。在洞内首先用光明之歌激活两个灰色水晶，从水晶交汇处算起，向上走4个格子，再向左走6个格子（其实就是灰色石砖左上角的那一格），在此处吹奏探索之歌就会出现宝箱。

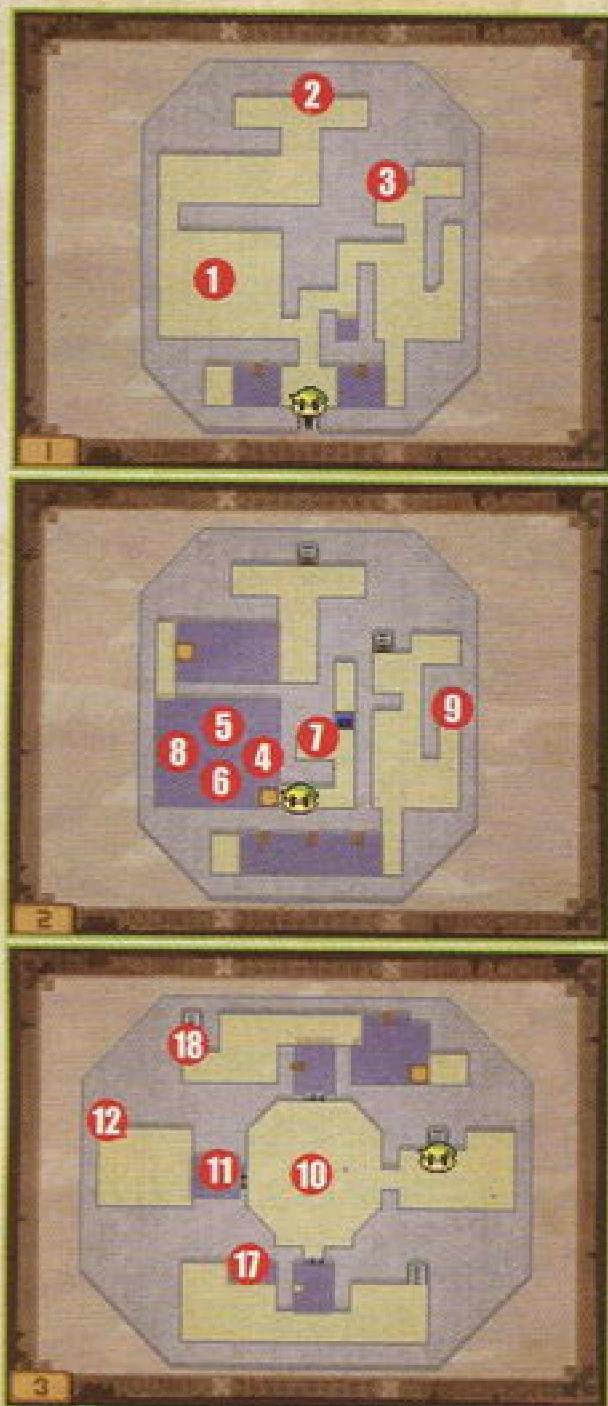


直接驱车向东来到海洋圣域，山洞内的断崖用炸弹花炸开对面的石块后，使用回旋镖攻击机关通过。出洞后发现一扇红色的石门，开门的图案其实就是将岛上6个石像按照面朝方向进行连接。按照横画“8”字的方法即可开门。

来到刚才路过的帕扑咏啊村，在鸟群下方的椰树下吹奏探索之歌，会出现石俑。按照石俑所示的曲谱吹奏，洛克姆就会降落下来，并习得鸟之歌（Song of Bird）。载着洛克姆返回圣域，在过海大桥处触发与海盗的战斗。此战你可以体会到半个《无双》的感觉，杂兵蜂拥而至，如果没有及时砍飞，它们就会用笼子绑架走洛克姆。当消灭了一定量的杂兵之后，BOSS出现。此战的关键是宁可少砍几刀也不要贪急，一旦发现BOSS摆出攻击Pose就使用滚翻后退。如果被BOSS攻击导致晕眩4次以上，则必定强制失败。还需要注意此时也会有杂兵出现，一定要先解决。回到圣域后照例与先知合奏（此曲颇有中国风），

新的铁轨出现。来到先知信上所标注的3个地点（需要按顺序），我们会发现三个红色的晶球。只要晶球在画面可视范围内，拉响汽笛后它们就会变蓝。当三个晶球都变为蓝色时海洋神殿真正的入口出现。

海洋神殿 Ocean Temple



进入海洋神殿，首先来到(1)处，我们会发现4个写有提示的石碑，记住石碑的顺序后从楼梯(2)下至F2。利用移动平台来到下方四个晶球机关处，按照(3)(4)(5)(6)的顺序（如果你不想被乱箭射死的话）使用回旋镖击打机关开启下方的门。站在门附近的位置使用回旋镖攻击机关(7)，让落石改道。返回F1，刚才因为落石过不去的道路可以通过了。从楼梯(8)进入F2，再从楼梯(9)上至F3，来到房间(10)。此处会出现一个手持鞭子的中BOSS，被绑住的林克只有在BOSS将鞭子抽回的一瞬间攻击才可摆脱束缚。胜利后从宝箱中可以获得新道具鞭子（Whip）。（其实和上一代的抓钩差不多，只是SM了一些。）

对着空中的木桩(11)使用鞭子，我们可以很酷地摆荡至对岸，从楼梯(12)进入F4。通过(13)的断崖后，使用鞭子攻击机关(14)打开一旁的房门。房间中央的三个机关只有(15)才是真的，其他三个都是陷阱。拉动后通过吊桥，从楼梯(16)回到F3。

F3的(17)处有两个狗头机关，用鞭子将左侧狗头机关内的剑抽出来塞进右边狗头的口内，就可以从一旁出现的宝箱中获得小钥匙。用钥匙打开锁住的楼梯(18)上至F4。打开机关(19)，方便之后行动。接着连续使用鞭子荡至楼层东侧。房间(20)的两个敌人不用说自然是用皮鞭解决，之后上楼。径直来到(22)处拉动机关，路上的那群原中BOSS直接拿鞭子抽就可以了（它们呻吟的声音很“动听”）。使用皮鞭挂在直升机机关上来到西南角的楼梯口(23)，上楼来到6F。在房间(24)处会遇到两个带电的史莱姆，只有将狗头里的剑拉出来，甩在它们身上才能消灭。胜利后返回F5。

将(25)处三个狗头中的剑全部拔出来后上方机关开启，可以一路荡至楼梯(27)，绿色的植物门(26)也可以用鞭子将刺拔掉通过。6F同样利用鞭子荡至东侧，攻击机关(27)为自己准备好后路。之后来到(28)，从宝箱里获得小钥匙。原路返回F5，按照F6上下两排狗头式样调整F5的狗头。它们分别为：无无有无有（左上）、无无有无有（右上）、全无（左下）、有无有（右下）。此时东南角的门开启，用钥匙打开门(30)，从楼梯(31)上至F6。利用直升机机关(32)获得BOSS房间的钥匙，击退前来抢劫的两只大手后准备开始BOSS战。

BOSS 尖刺八爪鱼



此战开始时需要使用鞭子一直爬到平台顶端，途中挡路的触手只要将刺拔下来砸触手上的眼睛即可。正式BOSS战时采用同样的方法，先用尖刺砸BOSS遮挡脸部的两块粉红色肉块。待其露出眼睛后，继续用尖刺砸它的眼睛，使其昏厥。剩下的就是补几剑的事儿了。如此反复反，三四个回合后即可取得胜利。至于它用触手砸地的那一招，只需要左右来回滚动就能够做到无伤。

灵魂之塔 第四大层

Floor13～Floor17

通过两人的默契配合，公主和林克终于通过了灵魂之塔第四大层，获得了第四块铁路地图。这时，Cole的跟班，那个铁爪男Byrne追了上来，并欲致两人于死地。就在这危急时刻，Anjean突然出现，阻止了Byrne。“我就知道会有这么一天。”Anjean说。原来，Byrne是守护者Anjean的弟子，当年Byrne为了寻求力量，在灵魂之塔进行了多年的修行。但当他发现自己无论花多长时间、多少精力，灵魂上帝们都不可能回应他的愿望后，Byrne选择了复活恶魔之王以寻求力量的邪路。Anjean眼看着无法说服Byrne，乘对方不注意，突然将林克两人传送回了塔底，自己独自面对Byrne的挑战。“现在，开始吧！”坐在轮椅上的Anjean面对着高大的Byrne，抬起了头……

本次灵魂之塔新添加了一种侦查眼，虽然它们本身没有攻击力，但一见到林克就会哇哇乱叫并召唤幻影守卫前来。所以遇上就首先灭掉为好。先来到东侧，在(1)处获得第一个光明之泪。打开(2)的机关后在(3)可以获得第一把小钥匙。(4)处有一个熄灭的火炬，用左侧的火炬将其重新点燃后来到(5)获得另一把小钥匙。接着上至高处平台(6)，利用摆荡一直到(7)可以获得第二个光明之泪。用钥匙打开右上角的门进入F14。第三个光明之泪在(9)处，由于一旦触发警报房间门就会关闭，所以没有那么容易拿到。我们需要用先回旋镖远程将两个侦查眼打晕后消灭，再来到(8)使用回旋镖攻击远处的墙引起幻影守卫注意，乘机从背后绕过去才可以。

有了附体后的公主，还是一样的无敌，只要有侦查眼的地方就可以随意瞬移过去。返回F13后用小钥匙打开(10)处的门，让公主利用侦查眼瞬移进入内侧(11)。两人连续攻击两个机关后大门开启，从楼梯下至F14另一侧。来到(12)的机关处，由于公主太重无法进入沙地，只好让林克去踩另外一个机关(13)，放出吊桥。让公主通过针刺地带，踩上机关(14)，再让林克踩上机关(15)后两人位置互换。将(16)处狗头的剑拔出来插进另一个里开门进入F15。

F15有多组互换机关。首先来到(17)处的三角机关，让林克站上去后控制公主来到另一侧(18)将位置互换。控制林克将(19)处的石头推至(20)压住机关。再通过(21)的方块机关，让公主站到(22)上进行互换。最后让公主踩上机关(23)消除路口的针刺地带，这样两人就都可以进来了。消灭鱼人后合力推动大门(24)获得小钥匙。来到西侧使用回旋镖攻击悬崖对面的机关(25)后，让公主利用侦查眼传送过去。控制公主来到圆形传送机关(26)，并让林克利用外侧机关(27)进行互换。之后再度让公主利用侦查眼传送进来，踩上机关(28)让林克得以通过。一路上的落石可以让公主顶在前面慢慢挪进，将(29)的双人机关踩下放出吊桥，以便来回。接着让公主待机，林克一人吸引上方的侦查眼至双人机关(30)前的沙地上，这样传送过来的两个幻影守卫就会掉入沙子中。接着让林克走到机关处，这样公主就可以利用侦查眼传送到这里踩下双人机关了。



沿着新的通路上至(31)，用钥匙打开大门后进入F16。灵魂之塔F16分为左右两个房间。首先让公主传送至左侧房间，踩上绿色机关后依照右侧守卫的路线（下→右上角→左→右下角）的顺序走一遍格子即可开启下层的楼梯门。下楼后，我们终于获得了第四块铁路地图。



火焰王国
Fire Realm



风风火火的两人来到火焰王国惟一的村庄戈隆村（Goron Village），发现这里的道路被爆发的熔岩堵住了。从山顶的Kagoron那儿得知，想要打通道路，必须找点“冷的东西”来，还为我们的火车加上了一节拖斗（这下成了客货两用了）。火速驱车前往冰雪王国的驯鹿村求助，然而这里的湖面太小了，根本不可能用于造冰。于是林克只得载着村民来到源泉车站，这里的大湖让小驯鹿乐不可支，马上开始造冰。载着即将融化的冰块回到戈隆村，Kagoron用它们熄灭了村口的熔岩。为了感谢你，戈隆族长老将隐藏在身后的密道让了出来，从那里可以快速地到达火焰圣域。与击鼓克罗姆Embrose合奏了一曲比之前都复杂许多的歌后，通往火焰神殿的道路开启了。

从冰雪王国向东走，驱车来到火焰王国的戈隆村。与村口的居民对话后向左走，一路避开落石爬至山顶，找到Kagoron。下山返回戈隆村，开着加上拖斗的火车前往冰雪王国的驯鹿村。在村口打探到有人造冰的消息，按照提示来到左上角的湖前与其对话，然后载着它前往源泉车站。来到湖边与其对话后返回列车上再下来（无需开出站，只要在路线绘制界面选择返回即可），发现冰块已经造好了。花20卢比购买了20个冰块，再次返回戈隆村。注意一旦冰块到达火焰王国，就会开始不断地融化，被敌人攻击也会加快融化的速度。最快的道路被恶魔列车挡住了，只能从上方绕圈过去。

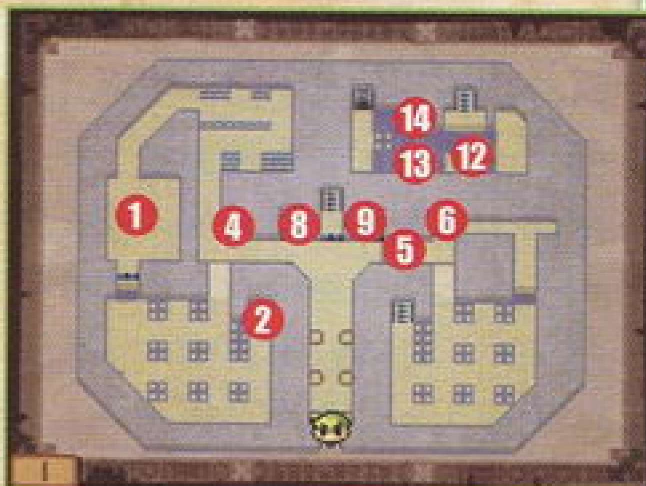
和Kagoron对话后村口的熔岩消失，来到村北长老的房间，与其对话并从房间内的密道前往火焰圣殿。首先踩踏机关方向吊桥，出洞后会遇到一种恶心的食人花，平时看起来和普通炸弹花差不多，需要小心。在中央利用回旋镖依次点燃三个火炬出现吊桥，过桥后有8个石像，面朝正中央的那个石像吹奏光明之歌即可开门进入圣域。照例与克罗姆合奏一曲，然后就可以前往火焰神殿了。在进入火焰神殿之前，还需要拿到三把钥匙，分别在绕着神殿周围游荡的三只鸟身上。由于它们速度很快，你是根本追不上的，只有绕圈子从正前方包抄。进入战斗后首先拉响汽笛，待它们由于惊吓而缩起翅膀时，立刻开炮就能够获得钥匙。

火焰神殿
Fire Temple



进入火焰神殿后首先来到房间(1)，这里的三只骷髅需要将它们逼到角落里才能够攻击到。躲开路上的一堆机关后从楼梯(2)进入2F。乘坐矿车来，从宝箱(3)内获得小钥匙。原路返回F1，从高台跳下前别忘记将(4)处的机关用回旋镖开启。举起掉下来的蓝色石板，将其搬运到(5)的火山岩上就可以通过了。用(6)处的箱子顶住火焰前进，房间(7)的陷阱虽然看不见，但布局和左侧是完全一样的。下楼来到F2，再次乘坐矿车获得宝箱(7)里的小钥匙。在轨道的两个岔路口分别会有一个机关，都需要在行驶中开启才能够正确地到达目的地。建议利用鞭子的快速反应加长距离的特性来完成这个任务。

返回F1打开(8)(9)两处的门，使用回旋镖同时攻击两个机关后从楼梯上至F2。房间(10)会遇到一个乌龟BOSS，普通攻击对其完全无效，只有引诱其撞上移动的两条电蛇才能够攻击到头部。胜利后获得新道具弓箭。使用弓箭射击机关(11)出现通往上一层的吊桥。又回到F1了，首先射击(12)处的改向器。开启机关后将改向器扔到(13)位置的平台上，使用回旋镖调整其方向向上，射击后出现一截吊桥。再次将改向器扔到平台(14)上，跟F1说拜拜吧。







B1是打酱油的，直接进入B2，一开始的房间(15)就遇到了4个骷髅，这次用弓箭对付它们，如果弓箭不够了可以砸碎旁边的松果补充，松果会无限刷新。射击改向器(16)打开机关后在限定时间内快速通过右侧的熔岩地带。利用熔岩升降的蓝色石板到达平台(17)，接着使用鞭子荡至(18)的机关处踩下，开启大门。(19)的两个火炬需要用蝙蝠引燃。可以事先画好一些复杂的路线，终点指向两个火炬，待蝙蝠与路线重合时放出回旋镖。从楼梯(20)下至B1（由于地形简单故不放出地图），这次只要使用弓箭射击两只乌龟的头（=_=b我说的很"委婉"吧）就可以消灭它们了。查看石碑后从另一侧的门返回B2，将先前(16)的那个改向器搬过来放到(21)机关前的地上，调整方向使其朝着左侧的门。站在机关上射击改向器得到蓝色石板。

将石板放至(22)的熔岩喷口处，带上刚才的改向器来到上方平台。回头将蓝色石板也折了，放到(23)处的喷口上。(24)处的喷口放上刚才的改向器。在房间内找到另一个斜向的改向器，放到(25)的喷口处，调整方向为右上。这样就可以站在(23)的石板上，使用回旋镖启动上方的机关，在短时间内先后射击石柱上两个机关了。

完成后在宝箱(26)内获得小钥匙。（你敢再麻烦点吗？）开启平台上另一个机关放下木桩，使用鞭子来到正北侧的楼梯(27)返回B1。

B1又是打酱油的，坐上矿车后按照"2143"的顺序射击轨道上的四个眼睛之后从楼梯口下至B3。B3是一组巨大的铁轨，也没有什么好累赘放图的。首先按照墙上的提示记录下几处星形的路口。然后用左侧的炸弹花炸开右侧的石头获得蓝色石板。将石板扔到喷口上乘上矿车。带星形标记的路口是需要开启机关的，只有这样才能正确到达目的地。半路来到北侧平台中转时，需要将BOSS房间的钥匙用旋风轮吹至另一辆矿车上，带着它打开终点处的BOSS房间大门，记得最后一个机关需要用弓箭射击才能开启。

BOSS

熔岩巨人



熔岩巨人的身上有许多闪光的弱点。首先用弓箭(如果弓箭不够了可以从天上掉落的陨石中发现)射击下屏幕惟一能够射到的弱点。此后会滚落一个巨大的陨石。引诱BOSS砸碎陨石获得蓝色石板，将它放到右边的两个喷口之一上，乘坐矿车开始环绕BOSS进行射击，当三层弱点全部射中后继续射击BOSS的眼睛，这样他就会露出白嫩嫩的大脑（汗），用剑猛砍吧。如此反复两次即可。

灵魂之塔 第五大层

Floor18～Floor23

终于爬上了23层高的灵魂之塔，并打败了Byrne，正当林克和公主四目相对、含情默默，而我们正要庆祝游戏通关之时，Byrne突然打破了身后的玻璃，原来还有一扇门……虽然追到了塔顶，但一切都晚了，Cole大臣利用公主的身体将恶魔之王复活，而上前讨要力量的Byrne却被无情地击飞，早就告诉你不要听猥琐大叔的话嘛，这下相信了吧。好在恶魔之王还没有适应新的身体，为了保存实力，Cole招来了恶魔列车，两人先行撤退。正当公主为自己的身体大发雷霆之时，Anjean又出现了，原来她也没有死。Anjean告诉公主，想要打败恶魔之王，只有一种名为光明之弓（Bow of Light）的武器才行。但是，如果没有控制好的话，一旦恶魔之王离开了公主的身体，很有可能公主的灵魂也会随之消散。在林克的安慰下，两人毅然决定去沙之神殿寻找这把传说中的武器。

此迷宫首先需要购买炸弹包，只要找到在四个王国铁轨上游荡的热气球商人，拉一下汽笛它就会飞下来让你购买，价格为500卢比。使用炸弹可以炸开挡路的黄色石块，如果炸弹不够了可以在门口的松果处补充。首先捡到右下角(1)的光明之泪，接着到左上的(2)处踩下机关，最后在右上的宝箱(3)内获得小钥匙，开启正北的门(4)进入F19。搬运(5)处的变向器放到(6)处的机关上，自己站在机关(7)处使用回旋镖调整门内的变向器朝上。攻击变向器后右下角的吊桥开启，引诱出现的幻影守卫撞击南侧众多的石块，并在(8)处获得第二个光明之泪。从楼梯（9）下至20F，同样引诱幻影守卫撞击(10)和(11)处的两堆石块后，在(11)处找到一个变向器。

带着变向器来到房间右上角，将石块(12)推至上方两个平台中间垫脚，使得林克可以将变向器放置在(13)的位置上。来到(14)的高台，使用回旋镖调整下方平台左侧的变向器（15）方向朝上，这样终于可以踩在机关(16)上射击变向器获得最后一颗光明之泪了。

带着附身的公主返回F19，用他的特殊能力可以撞开(17)处那一堆带刺的机关，从楼梯(18)

下至F18。接下来的这个房间是整个游戏中最大的一个推箱子谜题，目的是将所有的机关都压住。由于太过繁琐且解法不一，这里只提示两点——(19)的两个机关建议让公主用大石头一起压住，(20)的机关建议自己踩踏。完成后在(21)的宝箱里获得小钥匙。原路返回F19，开门从楼梯(22)进入F20。

F20西北角暂时无法过去。利用公主的滚动破坏一路上的滚石和障碍后从楼梯(23)上至F21。踩上F21房间中央的两个机关后会依次出现3个骷髅、3个鱼人和一群老鼠……由于我们的公主非常猛，这次主攻任务就交给她好了，林克只需要时不时灭灭跑出来的老鼠。胜利后房间内会出现四个最初的幻影守卫。让公主重新附身在其中一个之上，带着它返回F20，这次就可以像以前那样进入熔岩地带了。

老方法踩上公主的盾牌，之后移动到(24)位置，利用鞭子荡到高台(25)拾取第一个变向器。跳回公主的盾牌上后将变向器放到(26)标有符号的符文砖块上，朝向为右。送林克返回平台(25)后，公主独自前往(27)拾取另一个变向器，调整方向为向左后，举着它站在平台(28)的符文砖块上。接下来先射击(26)处的变向器，再射击(28)处公主举着的变向器就可以打开楼梯的门。

F22只有一个谜题就是运送钥匙至BOSS房间门口。首先控制公主从上方火焰处绕过去获得钥匙，再运送到右上角的圆形传送机关那里。在运送的过程中，林克需要时刻保护公主，将出现的大手逐一消灭。最后的两只大手还需要用弓箭来射击。两人安全到达传送装置并进行互换后指挥公主将钥匙插入房门即可。

BOSS

Byrne



没错，我们终于要面对这个铁爪男了。第一个状态下他会漂浮在空中，只需等待他远程攻击时躲开，并让公主上前抓住铁爪将其拉下来就能够进行攻击了。两次之后BOSS会晕眩并改为地面攻击，首先派林克上去拼刀，几次下来，BOSS就会使用蓄力攻击。这时注意让BOSS、林克和公主保持一条直线，林克站在中间。待BOSS冲过来后立刻躲开，这样就能够让后面的公主跟BOSS较上劲，林克只需轻松背袭即可。

第六章 沙漠圣域

Sand Sanctuary

驾驶火车来到海洋王国北方的沙漠区域，进入惟一的车站后在如图所示位置使用炸弹炸开隐藏的楼梯进入圣域。与最



后一位克罗姆Real合奏一曲后出现沙漠神殿。前往沙漠神殿需要从火焰王国绕路，向北进入隧道后我们会遇到之前的老BOSS，这次除了普通炮轰眼睛，当它龟缩在壳内时，还需要炸洞壁上的炸药桶。出了山洞是三段独立的循环铁轨地带，按照第一个路段向北，第二个路段向东，第三个路段向南的顺序即可走出这里。最后绕着沙漠神殿转一圈，将四周的炮台全部破坏后神殿的大门终于开启了。


▲在如图所示位置使用炸弹炸开隐藏的楼梯。

沙漠神殿 Sand Temple







F1首先向东走，灵活躲避滚石后来到(1)处射击对岸的机关开门。房间(2)内的宝箱中有1卢比和一堆骷髅，消灭所有的敌人后从出现的宝箱中获得小钥匙。原路返回开启楼梯(3)上至F2（F2和F3都是简单的单路线结构，这里就不放出地图了）。一路绕开机关来到F3最里侧房间，从宝箱内获得最后一样解谜道具——沙之权杖。有了它，平台高度差从此不再是问题。原路返回，F2一排尖刺石柱处需要用沙之权杖制造平台后绕过去。另外一个房间内的两只沙怪则需要一直用沙之权杖点着它们，慢慢的它们就会石化，举起来砸三下即可破坏。在最后通向F1楼梯处的那排尖刺石柱则可以用沙堆阻挡，使其暂时停止运动后从上面走过去。

回到F1，将（4）处的石球用沙之权杖移动到巨锤下，再敲击机关打开B1通路。别急着下楼，来到(5)处用权杖将石柱推下悬崖，这样就可以来到(6)，用弓箭射击三个眼形机关（首先射击中间那个，用沙杖制造平台后再射击上方两个），开启一旁的门。如果弓箭不够了可以通过摆荡到左面高台上去拿。将石柱(7)推回来后利用沙杖来到内侧(8)可以获得提示。之后返回(1)用沙杖推开石块射击机关进入左侧房间。在这里将中央狭长地带(9)的沙子全部凝固后可以发现小钥匙。

从刚才打开的门(10)下至B1。开门进入房间(11)先将两个沙怪凝固后压至机关上，出房间前往流沙地带。一路造平台来到(12)处，滚动石块，让突出的蓝色水晶那面插入中央的凹槽即可。房间(13)内有滚石出现，先用沙杖截留一块滚石，将它推到锤形机关下，自己踩上下方机关放出吊桥后使用回旋镖攻击上方晶球砸开石门。再次截留一个滚石压住机关，自己就能过去了。

房间(14)的地上有红蓝两组凹槽和两个石块，首先将石块蓝色水晶那面插入两个蓝色凹槽，下方的门开启。房间(15)有两个尖刺石柱，先将下方的石柱固定在边缘处，上方的固定在中央，利用沙堆爬上上方石柱后让下方石柱滚过来衔接，这样就可以来到高处平台踩踏机关了。房间(16)的敌人需要用沙杖将它弹出地面后自己同样爬上去砍，注意全屏堆沙是没用的，只有看准了点才能把它们弄晕。

在最后的房间(17)将沙子全都推起获得BOSS房间的钥匙。将它搬回(14)，重新推动石块，让红色水晶那面嵌入两个红色凹槽，这样就可以打开BOSS房间的门了。

BOSS 沙漠骷髅

BOSS看起来很强，但这毫无意义，我们需要利用它吐出来的石块将它一节一节地干掉。前两节身体没有护甲，我们只需要将石块推到机关上再攻击晶球发射即可。第三节开始会有铠甲护体，但总有一个方向会暴露在外。我们需要做的就是设置好石块，然后引诱它将弱点那一面转向机关，再用弓箭远程射击晶球即可。最后两节时BOSS射出的石块将会变红，需要起码三层沙子缓冲才能够将其截留。当BOSS只剩下一个头时先用沙子将它围起来，再来到后侧攻击那块红色的水晶，反复两次即可获得胜利。从楼梯下至底层获得光明之弓。

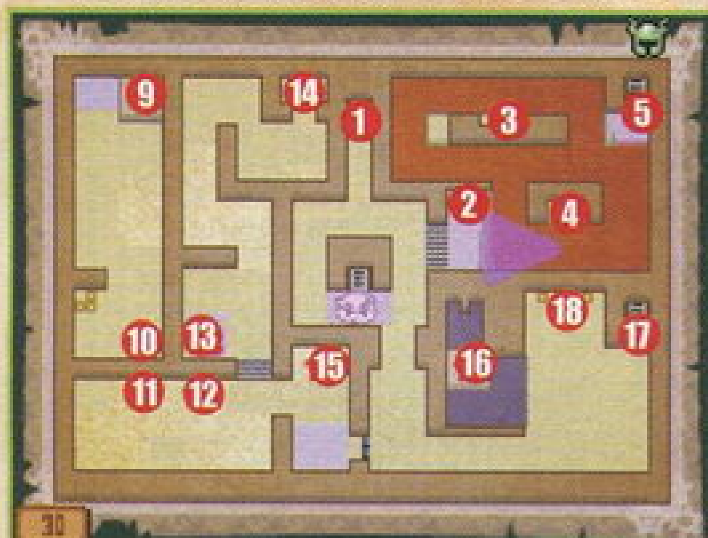


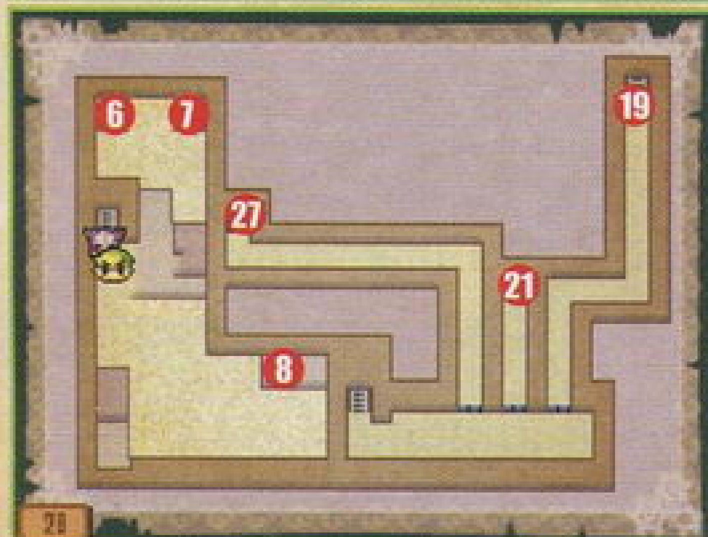
灵魂之塔 最终大层



攻克了沙漠神殿，两人回到火车上。公主兴冲冲地奔上前，欲拥抱Anjean庆祝，没想到一下子穿透了过去……Anjean幽幽地给两人泼了一盆冷水——即使得到了光之弓，但恶魔列车隐藏得太深，我们根本没办法发现它。就在这个时候，Byrne醒了过来，像是为了赎罪，他告诉众人，只要找到光之指南针（Compass of Light）就可以了，而它就隐藏在灵魂之塔中。为了激励林克，Anjean将神剑洛克姆（穿上马甲我也知道你就是大师剑=_-b）送给了他。

返回灵魂之塔后一直爬到最上层，从蓝色传送点来到塔顶，使用光明之弓射击两个眼睛机关后进入最终大层。这次是从30层开始，一直向下走，做好4个小时流程的觉悟。



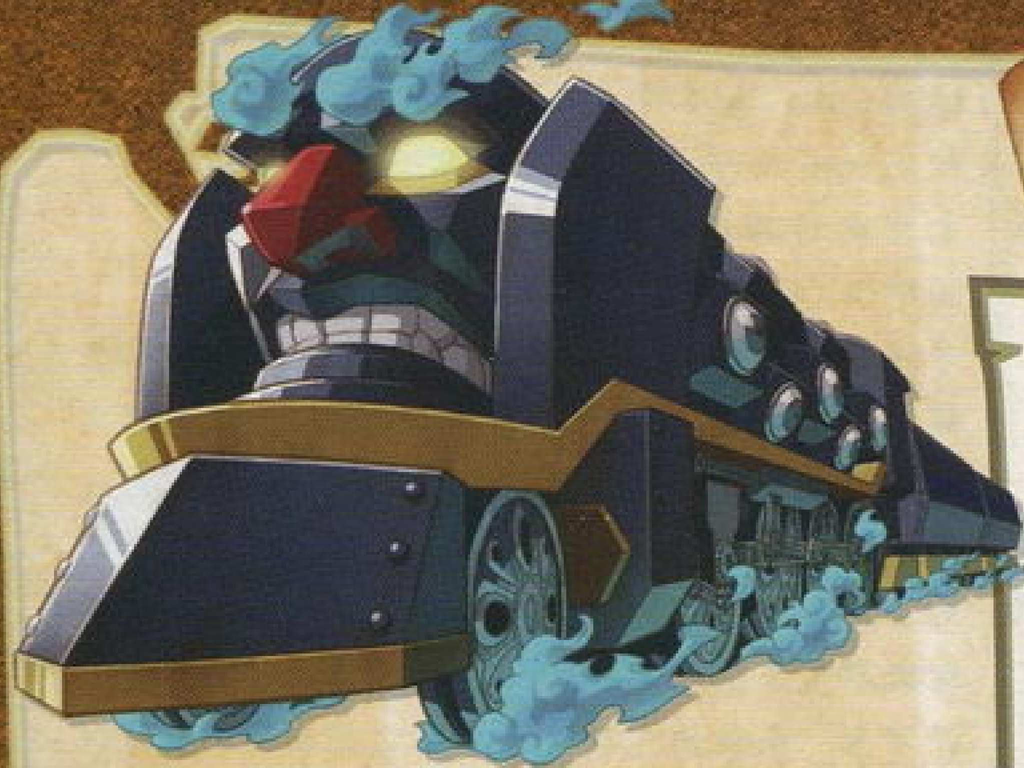




F30直接从楼梯(1)下至F29，这里又是一片漆黑。让公主附体一个幻影守卫后返回F30，控制它通过针刺地带踩上机关(2)让林克进入。接下来需要用回旋镖在限定时间内击中(3)(4)两个晶球，我们最好等巡逻的守卫来到上方时站在两个机关中间来解决。完成后从打开的楼梯回到F29。将房间内所有的火炬全部用旋风轮吹灭（这个玩意儿好久不用了），打开房门。让公主附体到这里的火焰幻影守卫身上，以便照亮前方的路。一路点燃火把来到左下角的石碑处，敲打房间内任意墙壁引开守卫，乘机用光明之弓射击它后面的大眼睛机关。返回F30，从楼梯(2)来到F29另一侧。点亮房间左下角两个火炬后下楼来到F28。

这里终于亮了一些。来到上方沙地前使用沙杖让公主点燃(6)(7)两个火炬，下方出现两个宝箱，其中右下脚(8)的那个是钥匙。先让林克站在公主身上然后一起前进就能获得。返回F29，选择一个会瞬移的幻影守卫附身，之后使用炸弹花炸开左上角守卫身边的墙壁，来到F30左上角的位置。利用沙地制造出高低差以跳至公主背上，踩下机关(9)后出现两个侦查眼。先让林克站到互换机关(10)上，然后乘侦查眼正好经过交换机关(11)时瞬移过去进行互换。再次利用侦查眼将公主传送至针刺地带前，利用互换机关(12)(13)将林克送入内侧。(14)眼睛机关前的守卫可以利用敲墙吸引其注意力，从背后攻击让公主附身消除威胁。攻击眼睛机关后再次利用互换机关将林克弄出来，利用沙子(15)跳至公主背上，调整变向器(16)为上并射击后下楼来到F29。先附身一名会滚球的守卫，再射击墙上的眼睛机





关，得到小钥匙，走时别忘了把熄灭的火炬点上，这样会打开两道门。

返回30层，破坏(18)处的石块获得第三把小钥匙。一路撞毁路障后从楼梯(1)下至F29，通过F29中下方的门，进入F28的右侧区域。在这里用钥匙一口气开启三扇门。先进入门(19)来到F27，从右下角(20)可以得知提示，在这里顺便把能清除的障碍都清除了。返回F29附身一个会火焰剑的守卫，进入F28中间的门(21)。按照(22)(23)(24)(25)的顺序结合回旋镖点燃4个火炬，左侧(26)的门开启。射击里面的眼睛机关，返回F28，进入左侧的门(27)。先让林克踩上机关(28)再把公主叫过来。利用沙子制造高低差跳到公主背上后，用鞭子摆荡至左下角的机关处(29)。再向上走会出现一个传送守卫，利用沙杖来到守卫处附体。看准时机将公主传送至左侧有变向器(30)的平台，调整变相器朝向为上后让公主举起，自己来到右侧小高台射击变向器点亮第二只眼睛。独自来到(31)的互换机关处，同时让公主传送到右侧的侦查眼那里，上到(32)互换位置。控制公主踩下机关(33)后林克负责射击变向器(34)，新的道路终于打开了。

返回F28，再次进入中间的门直下楼梯(35)至F26。

F26是三场杂兵战，首先会出现一堆电史莱姆，让公主一人就可以消灭完，之后是一堆骷髅，也很容易。最难的就是三只强化鱼人了，它们吐出的火焰堪比东方弹幕，一定要小心。胜利后直接下楼到达F25。

F25四大守卫在此齐聚。首先附身火焰守卫，点燃两个火炬打开第一道门。之后附身传送守卫，让林克吸引侦查眼至惟一一块沙地上方后传送过去，踩下机关打开第二道门。最后附身铁球守卫，推毁大门前一堆障碍物后将守门的两个普通卫兵撞晕，林克乘机逃进圣域。两人协力推开大门，获得光之指南针。从此《灵魂轨道》再无迷宫。不过流程嘛，别急，还有……

第七章



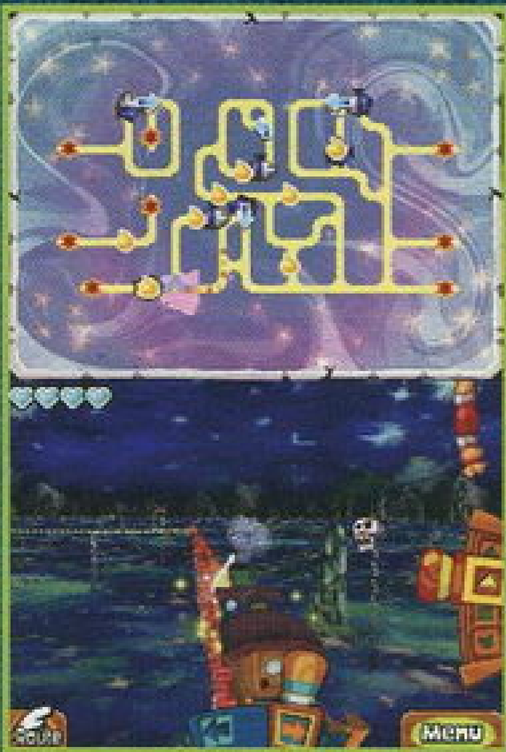
得到了光之指南针的两人来到了异世界。击破了Malladus和Cole藏身的恶魔列车后，两人毅然登上了上去。在Byrne的鼓舞下，公主最终夺回了肉身，但Byrne却被魔王残忍地杀害了。失去了塞尔达肉身的Malladus竟然附在了Cole身上，恶魔之王重新回到了这个世界。看来，一场恶战在所难免。

最终BOSS战

沙漠骷髅

接下来有6场连续的BOSS战，也是“《塞尔达》系列”中最长的最终BOSS战了。

异世界



进入森林王国左下角的异世界，这里会有6辆恶魔列车出现，需要获得光明之泪后一一撞击才能摧毁。所剩的列车越少，它们的速度也就越快，当只剩最后一辆车的时候，它会满世界找你。只要坐等在光明之泪旁，等着它自己来撞就好了。

恶魔列车

恶魔列车分为三个阶段，第一阶段它会放出炸药桶，待炸药桶未落下时用大炮炸毁，连续5次之后进入第二阶段。第二阶段的激光先不要急着攻击，需要等到它准备完毕开始发射时炮轰才会有效，激光一共有4组。之后是第三个阶段，也就是车头。将5个蓝色的激光发射点全部击破后，用大炮猛轰其脸部，如此反复两次即可。

塞尔达（附身）

这场BOSS战在恶魔列车上进行，控制幻影守卫一直向上前进，最终目标是到达被恶魔附身的塞尔达公主处。除了塞尔达放出的激光外，Cole还会不停地召唤电老鼠进行干扰，如果没有及时消灭掉，他就会乘机控制幻影守卫。如果不幸被控制了，请用回旋镖切断蓝色的木偶线以恢复原样。到达塞尔达公主身边后幻影守卫会抱着她飞到天空中，这时使用光明之弓蓄力后射一箭就能夺回我们公主的肉身。

Malladus



这场BOSS战其实更像是一个小游戏，我们的任务就是不断击落Malladus所释放出来的火球（话说这个BOSS与加农真的很像），给公主的祈祷留出足够的时间。如果期间公主被击中，则祈祷将会重新开始。祈祷完成之后需要吹奏一首乐曲，这也是游戏中最复杂的一个曲谱了。

魔化Malladus

终于迎来最后一场战斗了，此战需要充分与御姐化的塞尔达公主配合。基本思路就是吸引BOSS注意力，当公主完成光明之弓的蓄力后点击下屏的发射按钮射击。反复三次BOSS就会倒地，立刻攻击它的头部，BOSS会进入第二阶段。此阶段BOSS的攻击方式明显增加了许多，我们需要做的就是坚持。依然按照老方法用弓箭射它，击晕后上前攻击。奄奄一息的BOSS进入了第三阶段。这次只要射中BOSS就能进入最终一击画面，我们需要不停地划动下屏，此时请不要抱有任何侥幸心理想着保护屏幕，直到剧情出现后再松手吧。恭喜你，通关了！

一切都结束了之后，海拉尔王国重新归于宁静。塞尔达经过了这段冒险，变得更加成熟了。虽然还有许多公务要等着她来处理，但闲暇的时间，她总要盯着桌子上灵魂列车的照片，回味许久。至于林克，还记得决战前，公主问他的问题么？——“未来，等一切都结束了，你想做什么呢？工程师？当兵？还是？”“我也不知道。”“好吧，我们可以走了。”

也许，林克这辈子都不会忘记，塞尔达公主当时那个稚嫩却又坚定的微笑……



宇轩的后记

嗨！各位同学们，我想死你们啦！受雷伊邀请，很荣幸地重新回归，为《掌机王SP》撰写此次《塞尔达传说 灵魂轨道》的攻略（雷伊：明明是你自己死乞白赖地要写-_-）。从离开编辑部到现在，不知不觉已经半年多了，这次提笔，真差点忘了攻略是怎么写的。如果文中有未能让你满意的地方，宇轩在这里向大家提前道个歉。《塞尔达传说》一直是宇轩最喜欢的游戏系列，这是无论老任怎么“造化”都改变不了的。本次《灵魂轨道》延续了《幻影沙漏》较为成功的游戏模式，并且在操作和解谜上，更加贴合了NDS触摸的特性。但诚恳地说，本作相较而言只能说更为“完美”，却未能有让人眼前一亮的新突破。这让我憋了许久的“神作”二字，直到通关都无法说出口……实则遗憾。让我们共同期盼着，小绿人林克的下一次回归。

文 阿鲁 美编 咕噜

レイトン教授と魔神の笛

万众瞩目的“《雷顿教授》系列”最新作总算是与大家见面了，而对于酷爱这一系列的在下来说自然是第一时间就拿起了触控笔开始了锻炼大脑之旅。对于这种解谜类游戏来说，始终还是要玩日文原版才能体会到原汁原味，就拿本作的第一道谜题来说，要想翻译成中文并且和原文意思十分贴切，那实在是太难了。

攻略透解 GUIDE THROUGH　推荐度 S　光环视频收录

NINTENDO DS

雷顿教授与魔神之笛	Level-5	AVG	2009年11月26日	日版
レイトン教授と魔神の笛	1人	2Gb	5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

系统解析

“《雷顿教授》系列”是一款以解谜为主的游戏，进行流程时系统都很贴切地标注了需要前进的位置，基本不会存在找不到路的情况，而且每章错过的谜题也都可以在谜题小屋里直接进行挑战，而多达上百个谜题也足够玩家花上一番心思来仔细研究。总体来说，这个系列的系统很简单且没什么变化，因此这里只简要介绍一下游戏的各种设定。

雷顿的皮包

从系列第一作起就存在的东西，默认位置在右上角，各种和游戏相关的内容都收纳在雷顿教授的皮包里，其中包括调查记录、事件之谜、谜题字典、迷你游戏、收集品记录以及保存游戏。查看调查记录和事件之谜可以对游戏的剧情有更加深刻的了解，谜题字典里收录了流程中已经解决过的所有谜题，可以随时再次挑战这些谜题游戏。



调查

流程中，玩家需要用触控笔点击场景内的各种人或物进行各种调查，这关系到剧情的发展、物品的收集以及隐藏谜题的发现等等。某些小金币、隐藏谜题以及收集品都需要多次点击场景内可疑的地点（点击后有音效的地方）才能够成功发现它们。各个场景的移动需要点击右下角鞋子一样的图标后才可进行移动，雷顿的皮包和移动的脚都是可以拖到屏幕上任意位置的。



秘密模式

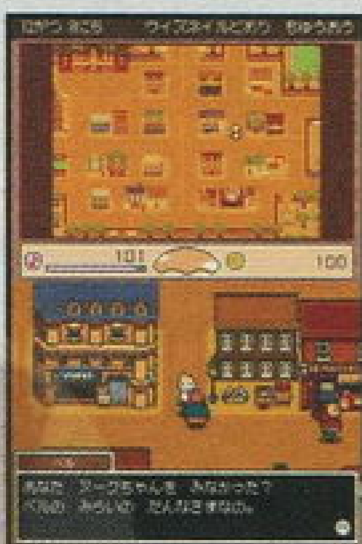
通关之后便可以开启秘密模式（ひみつのモード）里的各项内容，其中包括周刊ナゾ通信、ナゾ辞典、レイトンからの挑战状、シークレットファイル。周刊ナゾ通信里可以通过任天堂Wi-Fi网络连接下载每周更新的谜题；ナゾ辞典里自



然是收录流程中已经完成挑战的谜题供玩家随时挑战；レイトンからの挑战状里一共有五个关卡，每个关卡里分别有三个谜题，它们开启的方法是：完成三个迷你游戏的全部内容、完成流程中的所有谜题以及完成レイトンからの挑战状里前四个关卡的所有谜题，这里出现的谜题都相当有难度；最后的シークレットファイル里会根据玩家回答谜题后的得分来逐渐开启诸如角色台词、BGM、CG影像等要素。

雷顿教授的伦敦生活

将游戏通关后开启的新模式，这是类似level-5将于2010年推出的新作《幻想世界》的体验版，内容十分丰富。一开始玩家要自己建立角色，之后便要在这个虚拟的小城市里过上一段丰富多彩的生活。游戏的主旨是快乐地生活，玩家可以和城市里的NPC对话了解他们



的想法，也可以从他们那里接受各种任务，顺利完成后可以改变对方对你的看法，还可以通过各种途径获得各种可装扮自己的道具。随着小镇的人对你好感度的提升，越来越多事件会逐渐出现，玩家就要在这种观察与被观察的环境中度过在伦敦生活的每一天。

迷你游戏

随着剧情的推进，会逐渐开启一些迷你游戏，所有迷你游戏的关卡以及谜题都需要在流程中完成某些NPC的谜题后才能获得。完成每一个迷你游戏的所有题目后会在秘密模式里出现“雷顿的挑战书”，想收集并完成全谜题就必须先完成所有的迷你游戏才行。

小火车

规划火车行进的路线，要求经过地图上的所有站台并成功到达终点。火车每前进一格，右侧的汽油就会减少一格，途中的汽油桶可以补充火车前进所需的汽油。后期的地图上还会出现行驶的汽车和火车，要在不撞到任何行驶物体的情况下到达终点才算成功。

不可思议的鱼

很有意思的游戏，玩家要把蓝色框里的单词变成红色框里的单词。将单词喂给下面的鱼就可以变换假名在表里的位置，掌握好每只鱼对应假名的变化位置后再想办法将单词成功变换。

人偶剧

玩家要用流程中解谜后获得的词语来完成人偶剧里那些人偶的动作，每个剧场需要用到8个词语，完成一个剧场后自动追加新的剧场，一共三个剧场。



打老鼠

在游戏的某些场景中会有老鼠从场景中跑过，此时准确点击老鼠可以获得“老鼠徽章”，收集10个老鼠徽章后就可以在第九章以后与十字路的洪·刚对话玩打老鼠的小游戏。随着分数的累积，获得的称号也会改变，并且每次打老鼠时的时间也会增加。

流程攻略

序章 与雷顿教授的再会

深夜，雷顿、莱米和卢克踌躇不安地在房间内踱步，突然间笛声响起，接着便是不远处房屋被破坏的巨大响声。夜色中，众人看到一个高大的影子正在肆虐破坏街道和建筑，并且影子还在一步步靠近雷顿教授他们的所在地，难道这真的就是传说中的魔神么？为什么身为考古学家的教授又会在这个有魔神存在的都市呢？这一切还得从头说起。

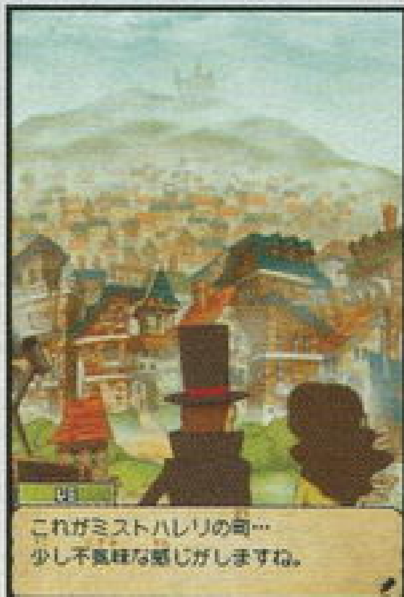
第1章 大雾弥漫的米斯特哈雷利

剧情

和往常一样熬夜后的雷顿教授收到了一封来自以前考古时的朋友——克拉克·特莱顿（クラーク・トライトン）的来信，从信的内容来看是希望自己前往他所在的米斯特哈雷利（ミストハレリ）小镇调查关于谜之巨人的事件，而且从这封信隐藏的信息看来还是一封求救信，看来这个被认为有“传说的黄金宫”的地方正在发生一些不可思议的事情，作为一个热爱解谜的青年，自然是二话不说直接往目的地赶去。在前往米斯特哈雷利的路上，一位自称是奉学长之命来给雷顿教授当助手的女性莱米（レミ）拦住了教授的去路，在一番死缠烂打之下教授最终还是同意带着莱米一同前往米斯特哈雷利调查事件的真相。

流程

在小镇ミストハレリ入口处调查远处的建筑后アルダス出现，和他对话后调查右边的木箱三次后获得小金币，之后便可以调查场景中某些隐藏的地方发现提示谜题的小金币了。往前走来到ギランブリッジ通り，与这里的小孩对话并解决谜题后得到クラーク家住址的情报。继续前进来到吊桥，调查前方的桥然后选择左上方的绳子解开谜题。再前进发现被破坏的屋子，调查左边门上的印记后得到关于魔女的传言，调查门旁边的垃圾箱可以解答谜题。在十字路口和妇女对话并解决谜题后开启前往左侧的通道，之后一路往左走并与路上的NPC对话就可以来到クラーク的家了（点击路上乱跑的老鼠可以获得“老鼠徽章”，收集10个之后可以和后期十字路口的人对话开启迷你游戏），进屋与女佣对话后进入左边的房间就可以见到以前一起研究考古的老朋友クラーク了。



第2章 预言世界末日的少年

剧情

几年不见，克拉克居然成为了米斯特哈雷利的镇长，而镇子最近出现的神秘事件也让身为镇长的克拉克十分恼火，而更令他恼火的是自己年仅10岁的儿子卢克（ルーク）却是每次都能准确预言魔神出现的时间与地点的预言者。自从魔神第一次出现后，卢克就变得孤言寡语，甚至是自己的父亲都不爱搭理。为了接近卢克，教授来到了卢克的房间门口，不过却被要求必须完成小卢克设下的谜题后才能进入。不过教授很快便识破了卢克的把戏，解谜的关键就在于卢克的那句关键词——“不管你做什么我都不会开门”，如果将这句话反过来思考就变成“如果你什么都不做，那我就会开门”，于是很快教授就和卢克再次见面了（第一次见面还是卢克很小的时候）。

和卢克见面后，教授马上揭穿了求救信是卢克所写的秘密，这也让卢克更加确信了教授真实身分。接着，卢克道出了魔神下次出现的时间和地点，也就是今天晚上，为了查明魔神的真相，雷顿教授带着助理和卢克开始了对整个小镇的调查。



流程

在答应帮助クラーク调查小镇之谜后离开房间来到二楼，正面就是ルーク的房间，不过需要解答出ルーク设下的谜题后才能进入房间。点击右上角的“ルークをよぶ”后开始读秒，在15秒内不调查场景内的任何东西即可解谜成功。进入卢克的房间后，教授揭穿了求救信是卢克所写，确信了教授真实身分的卢克道出了魔神下次出现的时间和地点，之后卢克加入队伍开始展开对魔神的调查。

出门往十字路口方向走，在南ボート乗り场与租船的大叔对话开启迷你游戏“小火车”。从十字路口往南走然后与这里的小孩对话，然后从十字路口往东来到东の住宅地调查一番，接着就可以通过十字路口往北来到エリーノース了。

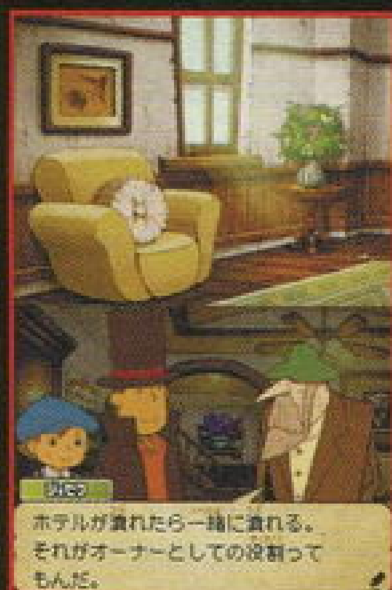
从エリーノース公园往右走来到3番街通り，在这里和NPC对话后连续点击近处的管道10次获得收集物品，今后许多地方都藏着这类收集物品，可以从得到的收集物品中看到和流程没多大关系的其他内容。继续前进来到旅馆，调查旅馆里前台的铃铛后老板出现并将教授一行人安排到了三楼的房间。

第3章 魔神现身

剧情

根据卢克的预测，魔神会在今晚袭击艾利诺斯（エリーノース）地区的第三街道，于是三人便早早来到这里的旅馆订下了位置准备亲眼目睹魔神的本体。很快便到了晚上，天色渐渐暗下来的同时小镇也逐渐被浓雾环绕，正在三人闲聊之时，悠扬的笛声突然响起，接下来巨大的魔神在浓雾中突显身形并且对街道进行大肆破坏。

虽然三人对魔神进行了追踪，不过最后还是无功而返，这时卢克说出了关于魔神和小镇的传说。相传魔神在小镇出现危难的时候会出现并守护小镇，随着悠扬的笛声一起将邪恶之人全部消灭。可是如今看到的魔神不但不是传说中那个小镇的守护者，反而还在大肆破坏整个小镇的和平。由于魔神的出现必定伴随笛声，因此下一个目标自然是寻找魔神之笛的下落。



流程

观测魔神的据点已经找到了，接下来自然是寻找周围有关于魔神的线索了。在2番街通り与NPC对话并完成谜题可以获得一个小火车的迷你游戏，从エリーノース公园左走来到1番街通り，和这里的人对话并完成谜题后继续前进。在アパート通り，卢克因为追逐小猫往西边跑去，沿路一直追赶到おさかな研究所，在这里和研究员对话并解决谜题后开启第二个迷你游戏“不可思议的鱼”。在得知小猫的踪迹后来到猫屋敷，在这里遇到了谜题魔女，今后没有解决的谜题都会被送到这里，和路上出现的小猫对话后就可以挑战没有解决掉的谜题了。

离开猫屋敷后卢克和莱米吵着要吃饭，前往レストラン的途中可以遇到之前的租船老板，以后就可以通过和他对话前往开启过的租船点了。在レストラン发生剧情后返回旅馆，魔神出现后一路追赶来到アパート通り，之后自动返回旅馆进入下一章节。

第4章 黑暗的支配者

剧情

通过调查，终于打听到关于魔神之笛的下落，据说这支笛子曾经在暗市拍卖过。在市场与一群小孩子斗智斗勇之后总算是找到了暗市的所在地。被雷顿教授揭穿真实身分的黑鸦团首领讲出了关于魔神之笛的下落，当时拍卖时这支笛子被小镇的领主阿兰巴特（アランバード）用重金买下，但是老阿兰巴特已经死了，现在阿兰巴特的豪宅由他的女儿继承，不过小镇的人都不敢靠近那所宅子，因为阿兰巴特的女儿有“灾难之魔女”之称，据说靠近那里的人都会遭受不幸，看来那里就是雷顿教授一行人的下一个目标了。

流程

出门后遇到之前出人偶谜题的女孩，对话后开启迷你游戏“人偶剧”，之后解决街上行人的谜题后会获得完成这个迷你游戏的相关词语。来到十字路和这里的小孩对话并解决谜题后开启前往右边废弃工厂的路。从吊桥处往左走就可以来到市场，在市场北部区域与NPC对话后就可以从中央部前往东西方向了。与市场内所有NPC对话后返回入口处和老婆婆对话并完成谜题后返回中央区域触发剧情，之后便开始寻找“黑鸦硬币”。和中央区域的小孩对话并解决谜题后获得一个“黑鸦硬币”；在市场南部与男子对话并解决谜题后获得一个“黑鸦硬币”，与市场西部站在高处的小孩对话并完成谜题后获得“黑鸦硬币”的情报，然后在市场南部多次调查右上绿色的烟囱获得一个“黑鸦硬币”；与市场东部的姐弟对话后返回市场入口处多次调查糖果摊的伞获得一个“黑鸦硬币”。

集齐4枚硬币后来到市场北部和这里的人对话，通过地下道来到暗市的会场。与身穿黑鸦服饰的人对话后进入问答环节，答案依次为C、C、A，完成问答后解开了黑鸦团的真实身分。来到舞台里与黑鸦团的首领对话后得到魔神之笛的下落，返回十字路时发生剧情对话，之后前往レストラン与右边的男子对话，然后从1番街一直往上走便可以来到魔女居住的地方了。

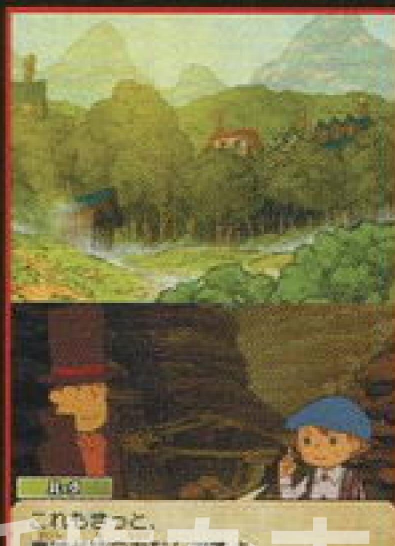


第5章 魔女的居住地

剧情

这个被称为“灾难之魔女”的女孩名叫尤拉，是整个小镇的拥有者的阿兰巴特的女儿。当雷顿一行三人来到阿兰巴特豪宅前的庭院时，发现这里和乱葬岗没有区别，了无生机。虽然途中遭到了一位自称是园丁的老人的阻拦，但在雷顿的智慧下大家还是进入到了宅子内并见到了尤拉，这时教授和莱米才知道原来卢克和尤拉是早就认识的伙伴。

就在不久前，在大人们无聊的聚会上，尤拉和卢克成为了朋友，不过随着家主阿兰巴特的过世以及周遭的人们将愤怒的眼神瞧向尤拉时，这个原本开朗的小女孩慢慢自闭起来，从那之后魔神便开始出没在小镇里。为了不让姐姐遭受欺负，扮成园丁老人的托尼（尤拉的弟弟）在魔神出没过的地方画上神秘的图案，久而久之大家便开始以为这是魔女留下的痕迹并不再靠近阿兰巴特豪宅，而“灾难之魔女”也就被这样给传开了。



流程 在大广场调查远处的宅子后便可以继续前进了，往上一直走便可以来到荒れ果てた庭，在这里完成一个谜题后继续前进到アランバード邸前。调查大门后被一个自称是アランバード家园丁的人拒之门外，接下来从左边进入物見塔里。在展望台发现数字后返回物見塔下层调查左边的烛台，之后按照刚才看到的4、1、2、3的顺序点燃烛台，来到物見塔上层发现隐藏道路。一路前进来到ユラ的房间前，进入房间触发剧情后离开宅子，之后开始在这一片打听有关ユラ的情报。



在川沿いの道与左下草丛中的人对话后来到ハイヤードアーチ与这里的女孩对话，然后到大广场西边的闲静な街并み和那里的人对话，之后返回ハイヤードアーチ触发对话剧情。然后往下走来到市场，与市场门口的老婆婆和市场里所有人对话，之后与市场北部的人对话两次后来到暗市的舞台里找到黑鸦团首领，解决他的谜题后前往东の住宅地发现魔女之印，和这里所有人对话后开始解答魔女之印的秘密，答案依次为B、B、A。来到湖畔再次遇到ユラ并且揭露了园丁的真实身分，之后来到大广场右边的警察局里和前台的警察对话后结束本章。

第6章 沉睡在伦敦的秘密

剧情 了解到魔女的真相后，雷顿教授觉得这一切和阿兰巴特家主的死有着很重大的关系，因此莱米便主动要求返回伦敦到警察局去寻找关于阿兰巴特家主死亡的资料。经过一番努力，总算是在古洛斯基（グロスギー）局长的帮助下拿到了相关资料，而且伦敦警方也准备参与调查小镇发生的魔神袭击事件。



流程 接下来控制莱米行动，在大学ロビー对话并完成谜题后打听到前往雷顿教授研究室的路。在雷顿教授的研究室和打扫清洁的阿姨打过招呼后调查书架上箱子左边的杂物拿到教授要的资料。返回大学前点击摩托车来到伦敦警察局，在问过警察局内两个警员后往左走来到フラワーショップ前，一边向路上的人打听消息一边前进，最后在博物馆2楼向馆长打听到局长已经返回警察局的消息（都不知道莱米是怎么听懂馆长的猫语的）。回到警察局向局长交代了事情的始末后来到资料室寻找相关资料，先和前三作里的警官对话后调查第二个书架并完成谜题后拿到小镇的相关资料，在警察局门口点击摩托车就可以返回小镇了。

第7章 被神选中的男人

剧情 一方面莱米在伦敦寻找相关资料，另一方面雷顿教授和卢克继续在小镇里调查着。与莱米汇合并了解到相关情况后，雷顿决定直接向小镇的警察局长杰克斯（ジェイクス）询问有关阿兰巴特家主死亡的消息。杰克斯在这个小镇里可说是非常出名的人物，并且村民给予了他一个响当当的称号——被神选中的男人，原因就在于自从他上任以来就没有解决不了的案件。而正是这个无所不能的男人，在见到雷顿后马上就预言了雷顿将见不到明天的太阳。

流程 控制的角色变回雷顿，与大广场左边的男子对话后一直往西来到黄金宫发掘现场，剧情对话后来到图书馆。返回小镇入口处调查雷顿的车就可以前往大学以及伦敦进行谜题的收集，完成50个谜题并与图书馆的管理员对话后和レミ汇合，然后前往ミストハレリ署长室向那个没有解决不了的案件，有着“被神选中的男人”之称的署长打听关于アランバード氏死亡时的情报。然后返回トライトン邸向クラーク打听情报，之后到地下室触发剧情，最后来到十字路干掉一群混混后进入下一章。

第8章 看见魔神的雷顿

剧情 由于有目击证人看见阿兰巴特家主从山顶往下跳，因此此事只好暂时搁在一边，不过途中小混混的袭击却暴露了杰克斯的本性，从杰克斯极力想阻止雷顿对事件的调查来看，这整个事件肯定存在着不合理的地方。卢克通过这两天的观察发现雷顿是值得自己托付的人，于是将他能预言魔神出现的秘密告诉的教授，雷顿通过自己的推断以及黑鸦团的帮助，总算是弄清了魔神的真相。

流程 来到ハイヤードアーチ，卢克讲出了他能预言魔神出现的原因，之后来到レストラン让ガップル帮忙疏散人群，虽然ガップル因为没有当上镇长而对卢克怀恨在心，不过考虑到大家的安全他还是答应了疏散群众的工作。之后来到市场的中央区域找黑鸦团团长クロウ帮忙，到了晚上雷顿总算是看到了魔神的真面目，不过却被尾随而至的ジェイクス以操纵魔神进行破坏的嫌疑犯给逮捕了。调查门并解决谜题后逃到大厅，再往右走并解决谜题后逃离警察局，之后从大广场往下走来到破坏されたアーチ，调查左边的管道解决有关魔神之笛的谜题，答案分别是A、B。

果たして、魔神事件の解決につながる
重要な情報は見つかるのだろうか。

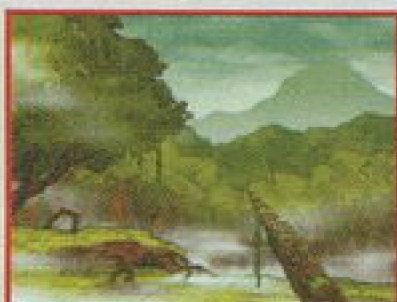
第9章 魔神的真相

剧情 弄清真相的雷顿带着莱米和卢克来到了阿兰巴特家豪宅旁的湖畔，向尤拉揭秘魔神之笛的秘密后，这个小女孩总算是将魔神的本体给召唤了出来——一只名为拉古西（ラグーシ）的水兽。随着笛声的响起，巨大的水兽冒出水面后开始与尤拉姐弟嬉戏，这就是传说中的魔神，不过这却是传说中那只守护小镇的魔神，真正的魔神其实是……



流程 调查破坏されたアーチ左边建筑物的门后可以来到とある音乐家の部屋，这里有小金币和一个收集品可拿。往上走来到湖畔，在这里ユラ揭露了整个事件，而魔神的正体也被叫了出来，不过这却不是破坏小镇的“真正的魔神”。接着，保护小镇的魔神被随后赶来的ジェイクス署长捕捉，而ユラ也被署长以：唤魔神破坏小镇为名给强行带走了。和ユラ弟弟对话后来到古び た门，和黑鸦团的小孩对话并解决谜题后得到了魔神所在地的情报。来到废工场前和那里的人对话后返回阶段桥，调查下方被木头封起来的地方后找到新的道路。

调查门之后进入废工场的内部，在第1栋解决之前遇到的小混混的谜题后打开前往第2栋的道路，调查管道口并完成谜题后来到第3栋，调查右边挡路的箱子并解决谜题后来到第4栋，和工人对话后调查右边的按钮后前往第5栋。调查左下的管道，完成谜题后调查前方的大门，之后点亮1、3、5栋的灯后就可以进入大门内部了。





第10章 被揭穿的传说

剧情 尤拉和水兽被杰克斯绑走后，雷顿一行也开始了最后的调查，最终在废弃工厂里找到了破坏小镇的元凶——挖掘机。由于小镇有着黄金宫的传说，因此吸引着不少考古学家来此地勘探，其中自然也混杂着将黄金宫据为己有的野心家。由于过度的挖掘，小镇的地表开始塌陷，察觉到这点的水兽自然每晚都和机械搏斗以阻止继续破坏小镇的地壳。为了不让水兽受伤，于是尤拉便利用悠扬的笛声来安抚拉古西的愤怒，因此每次魔神出现后便会响起笛声，由于下水管道遍布整个小镇，因此几乎小镇的每个角落都能听到笛声，听到笛声的水怪自然就停止了战斗，这也就是所谓魔神之笛的秘密。

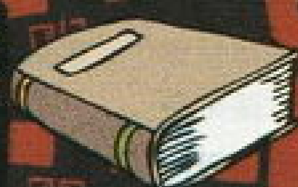
在为尤拉解除了嫌疑人的身分后，自然要开始指证真正的罪犯，这个隐藏在深处的犯人就是克拉克・特莱顿的老管家，准确的说应该是假扮成老管家的迪斯科尔（デスコール）。这个幕后的黑手的最终目的自然是黄金宫遗址，在陷害了阿兰巴特家主后故意让克拉克成为目击证人，然后买通杰克斯伪造遗书让克拉克继承这片土地，甚至让杰克斯故意解决掉一些看似不可能的案件提高他在村民中的声望，他则在暗地里对黄金宫遗址进行挖掘。由于过度的挖掘引发了水怪的出没，迪斯科尔更是绑架了克拉克的妻子和管家来打击克拉克调查此事的积极性，自己则更是伪装成管家进入克拉克的家里观察他的动向，不过最终还是被雷顿算计露出了马脚。

暴露后的迪斯科尔并没有想象中的气急败坏，而长时间的挖掘却毫无收获也让他对黄金宫失去了耐性，于是他操作着巨大的组合机器人准备将小镇完全破坏，雷顿与迪斯科尔的决对正式开始了。

流程 在看到破坏小镇的魔神的本体后离开工厂前往ハイヤードアーチ，剧情之后就是最后的连续解谜环节了，需要调查机器人的四个部分解决数个谜题，之后关于武器作成的答案是B、C、A、C，解决完最后的一串谜题后迎来最终章。来到大广场后调查水怪ラグーシ，在解决掉最后一个谜题后就迎来了故事的结局了。

全谜题解析

※以下没有注明章节和地点的谜题为流程中的必做题目，许多题目需要解答谜题数量达到某个数值后才能进行挑战，因此尽量将所有的题目都完成吧。



谜题001 隐藏的信息

提问 通过阅读信件的内容发现其中被隐藏起来的信息，然后用下列提供的假名组合出正确答案。

答案 这是一篇藏头文，将每一行的第一个假名组合起来就能知道隐藏的信息了，答案就是たすけてください（请救救我）。

谜题002 四张相片

提问 下面有四张在同一场所拍下的照片，其中三张是观光团里其中三人在同一时间互相拍摄的，另外一张则是其他的人在不同的时间拍摄的，请找出那三张属于观光团的照片。

答案 仔细观察照片可以发现A、B、D这三张照片里的人影子的位置都是一样的，因此可以断定这三张照片是观光团的成员在同一时间里拍摄的。

谜题003 到底是哪个 第一章破坏された民家调查蓝色房门旁的箱子

提问 如图所示16件行李，行李员手里记录的四条信息分别是：1.与右边箱子的颜色？？？；2.与左边箱子的颜色？？？；3.与上面箱子的颜色？？？；4.与下面箱子的颜色相同。请找出记录里描述的行李。

答案 先找到上下颜色相同的箱子，然后再看这个箱子的左、右、上三个方向是否有其他的箱子，只要满足了这两个条件就是正确的答案了。如果你还是找不到，那么请点击第三排从左往右数第三个箱子……

谜题004 装载货物

提问 将散落在地上的货物装回推车里，货物可以旋转。

答案 这个需要考察玩家的空间想象能力，正确答案如图。



谜题005 过河

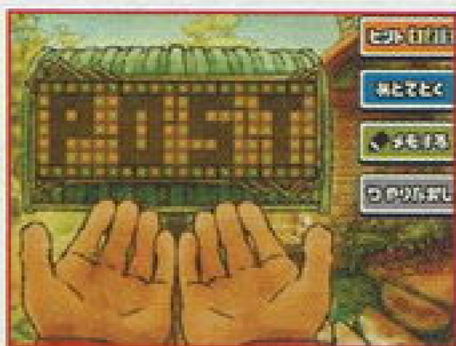
提问 如图所示，主人要带一只狗、两只猫和三只小鸡过河，每次渡河只能携带两只宠物。当猫和狗数量相同且主人离开时，狗就会欺负猫；当猫和小鸡数量相同且主人离开时，猫就会去欺负小鸡，请用最快的方法让所有宠物安全渡河。

答案 最少只需要来回7次就可以让所有宠物安全过河了，具体方法为：猫两只→不带任何宠物→狗一只、鸡一只→猫两只→鸡两只→不带任何宠物→猫两只。

谜题006 邮箱镶板 第一章トライトン邸の庭调查邮箱

提问 在打开邮箱的时候不小心将上面的"POST"字样给弄掉了，将它复原吧。

答案 先将碎片分成上下两排，深色马赛克在上方的放上排，深色马赛克在下方的放下排，之后多交换几个位置就能排出正确的位置了。正确的排列方法见图，



谜题007 拖把扫除 第一章玄关调查左边门旁的拖把

提问 用来扫除的拖把每天只能使用一次，使用之后需要花两天的时间晒干后才能重新使用，每根拖把使用三次就会损坏。请问如果每天都使用一次拖把进行扫除的话，连续扫除30天最少需要用到多少根拖把？

答案 10根拖把，每根拖把的使用次数是3，直接天数除以可使用次数就是正确答案了。

谜题008 镜之间 第二章书斋墙上的镜子

提问 在满是镜子的房间里，通过手电筒发出的光来找到正确的前进方向。

答案 手电筒发出的光通过镜子的折射形成了一个巨大的箭头，答案是B。

谜题009 哪个窗帘 第二章玄关与NPC对话

提问 从管家那里拿到的便条上写着几个潦草的字"将13的窗帘拉上"，请问管家说的是下列哪个窗帘？

答案 B窗帘，管家写得太急将B字写得太开了，因此看上去像"13"。

谜题010 老鼠的食粮库 第二章东の住宅地调查水管

提问 将右边的钥匙移到左边去。

答案 移动奶酪关键步骤见图。



谜题011 上坡是哪边

提问 通过照片你能判断出哪边是上坡么？

答案 A是上坡，因为B没有用踏板，因此可以推断是下坡，反之A就是上坡了。

谜题012 旅馆的房间

提问 旅馆里有12间房，要求在不重复的情况下一次性检查完所有的房间，其实按照这个规则可以用数字来表示进入房间的顺序，请问这个数字是什么？

答案 25。

谜题013 打水 第三章レストラン前调查蓄水池

提问 公园里有两个喷水池，要求不走相同的路在装满两桶水后立即返回出发点，请问该怎么走？

答案 一定要先绕着公园走，最后再打水，这样才能在打水后以最近的路线返回。



谜题014 食堂的菜单 第三章レストラン调查右边的黑板

提问 图中所示4份套餐的价格是相同的，请问4号套餐中缺的是什么？

答案 从图1和图2对比来看，一杯红茶等于两杯果汁，然后再用图3和图4对比自然就知道结果了，答案是A。

谜题015 等待的地方 第三章2番街通り与NPC对话

提问 人们约定在村子里4个餐馆中的其中一个里聚会，提示是这个店在勇者之像的正北方、女神之像的正南方、狮子之像的正东方，请问他们聚会的是那个餐馆？

答案 A餐馆，找准正确的方位就简单了。

谜题016 只有丈夫变了 第三章トライトン邸の应接室与トライトン对话

提问 一对夫妇到海外旅行了一个月，返回时邻居看到妻子并没有说什么，但是看到丈夫时却说“好久不见，不都变了”。但是这对夫妇的服装、发型、体重完全没有变化，请问邻居说的到底是什么变了呢？请用两个假名回答。

答案 妻子没有但是丈夫有的，自然是胡须了，答案是ひげ。

谜题017 相同的人偶在哪里

提问 请问和最左边的人偶相同的是哪一个人偶？

答案 这是一个双面人偶，将其倒转过来就变成了另外一个，答案是C。

谜题018 10个街灯 第三章中央ボート乘り场 开通乘船功能后调查左边的街灯

提问 在深夜，有一排10个街灯的道路，由于使用了劣质灯泡，因此每2个小时就有一个灯会熄灭，而换好一个灯泡的时间为3个小时，请问12个小时后街上还有几个街灯是亮着的？

答案 0个，因为12小时后已经天亮了，不需要开灯了。

谜题019 水槽的鱼

提问 我的水槽里养了一只名叫约翰的鱼，不过当我放进其他的鱼时，这些鱼都会消失。除了约翰以外，其他的鱼都有一个共同的名字，请问它们叫什么？

答案 消失了自然是被吃掉了，既然是被鱼吃掉，那自然就叫做鱼饵了，答案是えさ。

谜题020 有几只猫 第三章后期アパート通り和NPC对话

提问 在这幅画中一共隐藏了几只猫？

答案 仔细数数一共有8只

谜题021 12月的帽子 第三章浓雾下的帽子屋前与NPC对话

提问 某个喜欢帽子的人收藏了7顶帽子，一年中不同的月份他都会戴不同的帽子，请问12月的时候他会戴上哪一顶帽子呢？

答案 7顶帽子分别代表星期一到星期日这七天（日语中为日月金木水火土），这个喜欢帽子的人是根据每月的1号是星期几来决定戴哪顶帽子的，因此答案是和9月相同的那顶。

谜题022 有破洞的信纸 第四章301号室调查椅子



提问 旅馆中有一张破了洞的信纸，怎么剪能让它变成两张相同形状的纸呢？

答案 答案见图。

谜题023 破裂的时钟 第四章ホテル前与NPC对话



提问 时钟从墙上落下，正好裂成了两半，而这两部分时间数值的总和却恰好相等，请划出时钟裂开的痕迹。

答案 时钟上的20和22是用来诱惑大家的，这两个位置的实际数字应该是10和11，这下知道该怎么分了吧。

谜题024 孤独的两人 第四章レストラン前与NPC对话

提问 王子和公主因为国家的战乱而无法见面，终日以泪洗面，怎样做才能将眼泪化作幸福的结晶？

答案 将右下王子的泪翻转两次后与公主的泪拼成一颗心，这样就变成幸福的结晶了。

谜题025 几个面包 第四章レストラン与NPC对话

提问 下列面包中相同形状的面包口味相同。已知奶油面包比黄油面包多，巧克力面包比果酱面包少，果酱面包不比奶油面包少。请问最少需要吃多少个面包才能分清所有面包的口味？

答案 只需要吃一个。由面包的形状可以知道各种面包的个数为4、3、3、2，由已知条件可以轻松得知奶油面包为4个，巧克力面包为两个，剩下两种口味的面包个数相同，因此只需要吃掉其中的一个就知道了。

谜题026 谜之圆盘 第四章エリーノース公园与NPC对话

提问 将左边的球移动到右边

答案 关键步骤见图

雷顿教授与魔神之笛



谜题027 彩虹小屋 第四章1番街通り与NPC对话

提问：彩虹小屋一共由七座小屋和十二座桥组成，现在一对夫妇坐船到达了其中一个小屋，他们将所有的桥都不重复地走了一遍最后从A点离开，请问他们是从哪个小屋出发的。

答案：D小屋。

谜题028 黑猫和白猫 第四章アパート通り与NPC对话

提问：如图有横竖各4排格子，如何配置白猫和黑猫才能使任意一排格子里不出现连续三只猫是相同的颜色？



答案：答案见图。

谜题029 小孩们几岁了 第四章十字路与NPC对话

提问：朋友的来信写道：去年三月我又生了一个女儿，加上哥哥姐姐一共就是三人了。如果将三人的年龄相乘数值为36，如果相加数值为13。你能推断出三个孩子的年龄么？

答案：信上的日期是4月25日，那么去年生的小女儿自然是1岁，接下来用个二元一次方程很容易就能知道哥哥和姐姐的年龄都是6岁。

谜题030 几本书 第四章图书馆和NPC对话

提问：如图所示，男孩和女孩从不同角度看出了书的数量，请问这堆书一共有多少本？

答案：女孩所看到的最左边的书和男孩所看到的最右边的书是同一摞，然后加上其他四摞的数量就是最后的答案了，答案是16。

谜题031 以纸为食 第四章废工厂前和NPC对话

提问：某个东西最开始并不大，但是如果用纸去喂它，它就会变得很大，一旦停止喂食它就会越来越小，到最后消失不见，请问这是什么东西？请用一个假名来回答。

答案：当然就是火（ひ）咯。

谜题032 王家的扫除术 第四章トライトン邸的玄关与NPC对话

提问：按照给出的数字依次进行打扫，打扫过的地方不能返回，试试将这间屋子打扫干净吧。



答案：答案见图。

谜题033 手持水果的人 第四章市场・南エリア和女性NPC对话

提问：四个手持水果的人将水果放在地上聊天，突然手持柚子和甜瓜的人开始狂奔起来，而手持葡萄和香蕉的人却站在原地傻傻地看着狂奔的两人，请问他们在什么地方?用四个假名来回答。

答案：柚子和甜瓜是圆的，将这两样东西放在什么地方才会让人狂奔不止呢？答案当然是斜坡（さかみち）。

谜题034 框里的苹果 第四章市场・中央エリア调查中间的果实

提问：有大中小三个框，要求用这三个框来装树上的五个苹果，并且还要求大框装得比中框多，中框装得比小框多，每个框至少要装一个苹果，请问应该怎么装？



答案：大框和中框各装两个，小框装一个，最后再把整个小框放到大框里就可以了。

谜题035 变形糖 第四章市场の入り口和NPC对话

提问：这里有一盒做成黑桃（スペード）、红桃（ハート）、梅花（クラブ）、方块（ダイヤ）四种形状的糖，不过一眼看过去和预定时的数量不一样，但是仔细一看却发现其实并没有出错，请问这四种形状的糖各有多少个？



答案：黑桃2个、红桃4个、梅花3个、方块4个。

谜题036 投饵的时间 第四章市场・中央エリア和NPC对话

提问 有个人养了一只宠物，虽然它从不让别人摸到，但是其他人依然觉得它可爱；每到吃饭的时间它就自动来到二楼，而喂食的时候也只能在二楼，请问这个人养的是什么动物？请用三个假名回答。

答案 干什么都得在高层，自然只能是长颈鹿（キリン）了。

谜题037 7枚金币 第四章市场・西エリア和NPC对话

提问 桌上一共有7枚金币，要求只动其中一枚让桌上正面朝上和反面朝上的金币数量相同。

答案 翻动任意一个人头朝上的金币，然后将它一动到另一枚人头朝上的金币上面就可以了。

谜题038 表里迷宫 第四章市场・南エリア和男性NPC对话

提问 如何通过表里不一的路到达终点？



答案 答案见图。

谜题039 黑鸦的硬币 第四章市场・北エリア和NPC对话

提问 试着将4枚硬币和3块木板移动到属于它们的位置上去吧。

答案 只要多利用两边的空隙就能完成了，最少可以在20次移动后完成。

谜题040 填满蓄水池 第五章森の小道和NPC对话

提问 如图有4种不同类型的水泵，如果单独使用，它们可以在3天、6天、10天、15天内填满整个蓄水池，如果这四个水泵同时使用并且再加上一个水泵，刚好可以在1天内填满整个蓄水池，请问需要加上哪一个水泵？

答案 这是一道很简单的数学题，由于已经知道了水泵的效率，那么这些水泵每天可以填满1/3、1/6、1/10、1/15个蓄水池，将这四个数值相加可以得到2/3这个结果，因此只需要再增加一个1/3就能填满蓄水池了，答案自然是A。

谜题041 看到星星 第五章ギランブリッジ通り和NPC对话

提问 这里有两块为观察太阳制作的有色玻璃片，不过好好利用不但可以观察到太阳，还可以观察到星星，请问要怎么做？



答案 将玻璃片翻转并重合就能看到星星啦。

谜题042 长针和短针 第五章大广场和左边的NPC对话

提问 类似于1点11分这种三个数字相同的情况，在24小时里会出现很多次，请问几点几分时长针和短针之间的角度最大，要求的时间至少三个数字要相同。

答案 15点55分。

谜题043 铠甲的恶戏 第五章ミストハレリ署前和NPC对话

提问 下列四人中的其中一人穿过铠甲，并在玩耍的时候碰伤了铠甲的头部，你知道这个人是谁么？

答案 B和C一个太高一个太矮，无法穿铠甲，首先排除。A头上的包在右边，和铠甲的伤痕位置不符，因此答案就是用手捂住头部的D。

谜题044 5张肖像画 第五章储水池の外壁和NPC对话

提问 下列有5张肖像画，其中每一代人从眉毛、眼睛、鼻子、嘴巴这四个地方来看，只有其中一处是相同的，请为下列的肖像画排序。



答案 答案见图。

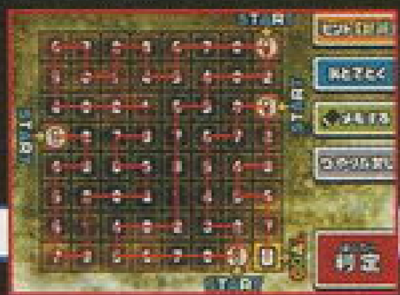
谜题045 咖啡看板 第五章北ボート乘り场调查屋顶的看板

提问 店里的看板平均分为9块，每翻动其中一块都会连带翻动相邻的木块，试着将所有的木块都翻转过来吧。

答案 只需要翻动左上、右上、左下、右下、中间这五块木块即可。

谜题046 荒废的庭院

提问 按照1～8数字的顺序前进，要求将所有有数字的地方都走过一遍，请问该怎么走？



答案 答案见图。

谜题047 阳台上的锁

提问 阳台上的锁有三个奇怪的等式，你能通过这三个等式判断出月亮和三角的数字么？

答案 首先看第一个等式，个位数相乘的结果还是个位数的只有数字1～3，由于等式后面是不同的符号，因此首先排除掉1.假设五角星是数字2，那么梅花就是数字4，这样一来第二个等式就不成立，因此五角星只能是数字3，而梅花则为数字9，自然方块就为数字2，黑桃就为

数字7。这样一来，到第三个等式就应该解读为7×月亮=圆圈三角形，由于后面三种图案都是之前没有出现过的，因此很快就可以得出这个等式的正确形式应该是7×8=56，因此月亮是8，三角形是6。

谜题048 蜘蛛的移动 第五章吹き抜けの阶段调查吊灯

提问 在蛛网上，蜘蛛可以通过2和5号蛛丝走到A处获取食物，可以通过1和2号蛛丝走到B处获取食物，按着这种行动规则，想在C处获取食物需要走几号蛛丝？

答案 需要走2和4号蛛丝，蜘蛛的行动方式是遇到岔路就拐弯。

谜题049 画中的钥匙 第五章エントランス调查左边的画

提问 这幅画中隐藏这一把钥匙，请问是下列的哪一把？

答案 C。

谜题050 第26张牌

提问 一副扑克去掉两张王牌后剩下了52张，按照图上的排列规则，第26张牌应该是什么？

答案 仔细看看就不难发现，四种花色的牌都是依次排列的，并且同花色的牌是按从大到小进行排列，因此不难推算出第26张牌应该是梅花J。

谜题051 家人过河 第五章市场·北エリア和NPC对话

提问 父母带着三个孩子要过河，小船一次只能乘坐两个人，过河时可以选择父母或者小孩来划船，小孩只能划一次，父母可以划两次但是不能连续划船，请问怎样才能让全家都渡过河呢？



答案 答案见图。

谜题052 今日推荐商品 第五章市场·西エリア和NPC对话

提问 当山变成蚂蚁的地狱时，另一座山正在逐渐形成，而这一切都是发生在玻璃后面的事。请问今日的推荐商品是什么？用五个假名来回答。

答案 沙漏（すなどけい）。

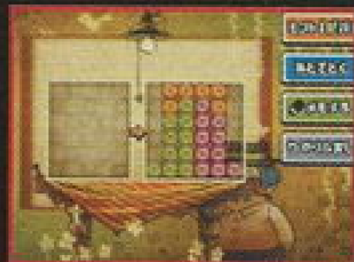
谜题053 从鼻到耳

提问 从嘴巴出来进到耳朵里的是声音，那么闭上嘴巴，从鼻子里出来进入耳朵的是什么呢？用四个假名来回答。

答案 是哼小曲，在日语中哼小曲写作鼻歌（はなうた）。

谜题054 皮包里的内容 第六章レイトンの研究室调查右边的椅子

提问 在雷顿的研究所里找到了一个旧皮包，左边是用积木堆成的皮包形状，如果将这三块积木移到右边会变成什么和雷顿相关的物品呢？



答案 雷顿的招牌除了皮包外，自然就是帽子了。

谜题055 更大的帽子 第六章レイトンの研究室调查左边的柜子（需完成谜题054）

提问 如果将组成帽子的积木放到容量更大的柜子里，那会变成什么和雷顿相关的物品呢？



答案 答案还是帽子。

谜题056 占卜与赠礼

提问 一个男孩来到花店要买三朵花，他要根据花瓣数来占卜今天的运势和行动。第一朵花用来占卜喜欢还是讨厌；第二朵花用来占卜幸福、不幸和普通；第三朵用来占卜送女朋友花、蛋糕、戒指还是书。好心的店员要怎样才能让男孩和自己都满意呢？

答案 只要让男孩的占卜结果为喜欢、幸福以及送花就能男孩和自己都有收获，因此就需要选择有13朵花瓣的那束花，答案是D。

谜题057 巴士的系统图 第六章バス停调查右边的时刻表

提问 如图所示有5台巴士和对应的5个车站，巴士只要遇到岔路就会转弯，你能只加两条线让所有的巴士能准确地到达指定的站台么？



答案 答案见图。

谜题058 引以为豪的伞

提问 女孩找不到自己的伞了，于是向大家求救，她的伞手柄部分是蓝色的，伞缘部分是红色的，而且看起来是个圆球，请问下列哪把伞是小女孩的？

答案 A，将伞打开后就能看到圆球了。

谜题059 来自遥远的地方 第六章博物馆1阶和NPC对话

提问 博物馆的职员正在介绍柜台里的展品："这个是博物馆里来自最遥远地方的物品，具体有多远也没有人知道"。除了职员的介绍外，这个物品是无法人为制作的，而且想要找到也非常不容易，不过地球上任何地方都是有可能存在该物品的，请问这是什么东西？用四个假名来回答。

答案 答案就是来自宇宙的陨石（いんせき）了。

谜题060 恐龙的骨格 第六章博物馆1阶调查恐龙的骨头

提问 恐龙骨架标本前的说明书写着："这只大型恐龙是由多少块骨头组成的，仔细看看就能明白哦！"请问它到底是由多少块骨头组成的呢？

答案 326块，你发现隐藏起来的数字了吗？

谜题061 必要的资料

提问 书架上其中一本是必要的资料，这本资料离带数字3的书有两本书的距离、离带数字6的书有三本书的距离、离带数字9的书有四本书的距离，请问必要的资料是哪一本？

答案 号码29的那本，只需要找到带数字3、6、9并且相邻的三本书就能找到必要的资料了。

谜题062 谁是我的朋友 第七章大广场和右边的NPC对话

提问 以下其中一张照片里的人是我的朋友，这个人的特征是金头发，不戴眼镜，并且右眼下有痔，请问下列那张照片是我的朋友？

答案 E，用排除法就能轻松推断出来。

谜题063 弟子的失败 第七章闲静な街并み和NPC对话

提问 如图所示，弟子制作的LONDON字样其中有一个字母是错的，请问错误的是哪一个？

答案 错的是第一个，翻转180°就知道了。

谜题064 切蛋糕 第七章地盘沉下の道和NPC对话

提问 如图有一个边长为15厘米的等边三角形蛋糕，现在要将这个蛋糕如图般切成4：5的比例，请问这一刀切下去的长度是几厘米？

答案 将边长为15厘米的大三角形分成9个边长为5厘米的小三角形后就能轻松看出比例与切下去的边长了，答案是C。

谜题065 运送瓦砾

提问 将印有圆圈的瓦块推到指定的地点。

答案 先将红色、绿色、蓝色的瓦砾往上推，然后将黄色的瓦砾往右推，再将绿色的瓦砾往左推，剩下的就好办了。



谜题066 文物的分类 第七章黄金宫发掘现场调查中央偏右的洞穴

提问 这是考古学者发掘出来的7块文物，根据文物上画的特征可以分为两大类，请将它们分门别类吧，左上的石块是不能动的。



答案 答案见图，其实就是一笔画和多笔画的区别。

谜题067 墙上的信息 第七章发掘队据点和NPC对话

提问 左右墙上挂着两块印有线条的镜子，你能从中看出什么信息么？用五个英文字母来回答。

答案 将两边的线结合起来就是HELLO。

谜题068 四角迷宫和猫 第七章アパート通り和NPC对话

提问 使用6次饵料将猫吸引到图中五角星的位置，猫只会走直线。



答案 答案见图。

谜题069 "话多"的男人 第七章エリート公园和NPC对话

提问 A、B、C三人在一起谈论工作的事情。C平时不是个喜欢说话的人，但在三人谈话过程中，有大约一半的发言都来自他，请问C从事什么工作？用四个假名来回答。

答案 答案是翻译（つうやく）。

谜题070 三人的家 第七章2番街通り和NPC对话

提问 A、B、C三人的家自西向东排列，已知：A的家在B的西侧；红色屋顶在黄色屋顶的东侧；蓝色屋顶在A的西侧，请正确摆放下列的房间和屋顶。

答案 房间和屋顶自西向东的顺序分别是C、A、B；蓝、黄、红。

谜题071 喷水池的比赛 第七章3番街通り和NPC对话

提问 和对手比赛谁能开启喷水池的最后一个水阀，每次可以打开1-2个水阀，并且必须是临近的水阀才能一次开启两个。

答案 一开始对方会开启两个水阀，玩家需要在下方开启一个水阀后使得左右两边没开启的水阀都是五个，之后的步骤就跟着对方学样，对方开几个水阀，玩家就在另一边相同的位置也开几个水阀，这样胜利就属于我们了。

雷顿教授与魔神之笛

谜题072 移动帽子 第七章破坏された帽子屋前和NPC对话

提问 移动两顶帽子，让黑头发的学生和白帽子的学生相互交错。



答案 要利用好白头发的学生。

谜题073 拿瓶子的游戏 第七章ホテルロビ-和右边的NPC对话

提问 桌上摆着15个啤酒瓶，玩家和对方每人轮流拿掉1-3个啤酒瓶，如何让对方拿到最后的一个啤酒瓶呢？

答案 一开始拿掉2个啤酒瓶，这样桌面上就只剩下13个瓶子，之后按照9、5、1的个数来维持桌面上剩下的瓶子就能获得最终的胜利。

谜题074 油灯的光 第七章ホテルロビ-和左边的NPC对话

提问 每盏油灯可以照亮前后左右各一格的地方，你能使用7盏油灯将整个房间照亮么？



答案 答案见图。

谜题075 刷油漆 第七章图书馆和左边躲起来的人对话

提问 有一块边长为20厘米的正方形木板，刷子的长度为10厘米。按照要求将木板涂上颜色，重复刷涂料的地方颜色会逐渐变深，请问最少需要几次可以将木板刷成要求的模样？

答案 最少5次就够了。

谜题076 替换 第七章阶段桥和小孩对话

提问 现在从A开始顺时针轮流数下来的顺序是“女女男女女男男”，将这7个人的其中两人相互替换后变成不管是顺时针轮流数还是顺时针每隔一个人来数顺序都一样，请问该怎么替换？

答案 将C和D替换就可以了。

谜题077 钟鸣 第七章废工厂前和NPC对话

提问 如图有三个钟，每个中左右都有红、蓝两种颜色的锤子，用不同的锤子敲钟后下方增加的数值也不同，如何才能将三个钟下面的数字都变成一样呢？

答案 上方的钟用蓝色锤子敲两次；左下的钟用蓝色和红色的锤子各敲一次；右下的钟用红色的锤子敲两次。

谜题078 重组桌布 第七章トライトン邸的玄关和NPC对话

提问 如图有一张被剪去一个角的桌布，现在要求沿着虚线部分再剪两次把桌布分成三部分，然后缝起来之后变成比之前小一点的正方形桌布，并且包含五个四叶草，请问该怎么剪？



答案 答案见图。

谜题079 糖果算术 第七章市场の入り口和NPC对话

提问 下面有A～D四个糖果罐，A罐里的糖果加上B罐里的糖果等于C罐糖果的两倍；B罐里的糖果加上D罐里的糖果等于A罐里糖果的两倍；将D罐里的糖果拿3颗到A罐里等于B罐里糖果的两倍。请问哪个罐子里有6颗糖果？

答案 C，因为A+3=2B，由于3是奇数并且糖果只能是整数，因此A肯定是奇数，同理从第一个等式可以推断出B也是奇数，从第二个等式推断出A也是奇数，那么就只剩下C这一个选项了。

谜题080 展示台的涂装 第七章黒カラス市场和NPC对话

提问 展示台由相同大小的正方体木箱组成，将展示台组装好之后再刷油漆可以节约不少成本，因为木箱与木箱邻接的地方是可以不用刷涂料的。如果这个展台包含了只刷了一个面、两个面、三个面和四个面的木箱，请问这个展台至少由几个木箱组装而成？

答案 7个。

谜题081 水缸的移动 第七章后半在大学ロビ-和NPC对话

提问 一个男人用木板和圆木来运水缸。已知圆木的周长为20厘米，那么圆木旋转一周后水缸实际向前移动了多少厘米？

答案 40厘米，圆木向后移动了20厘米，木板向前移动了20厘米，因此一共是40厘米。

谜题082 鸵鸟 第七章后半在レイトンの研究室和NPC对话

提问 用レイトン的假名做出一只鸵鸟。

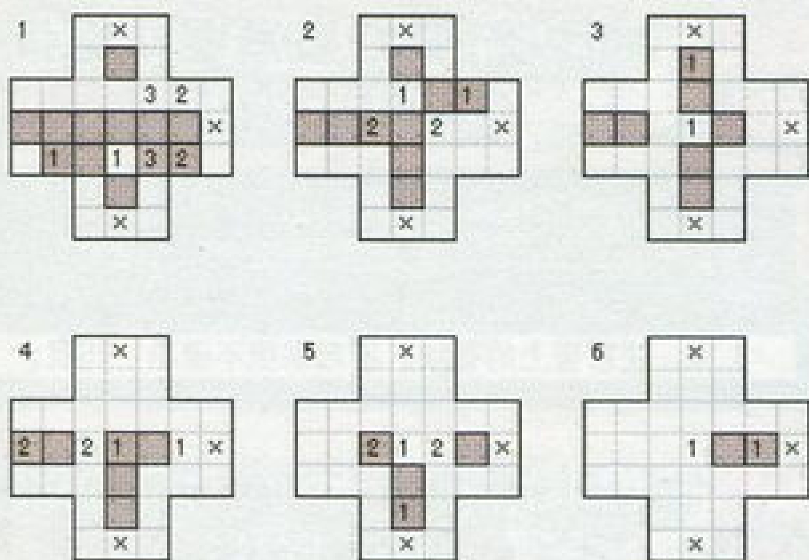


答案 答案见图。

谜题083 银之独乐 第七章2阶カウンター和NPC对话

提问 盘里配置的小球可以象跳棋那样行动，不过每次行动后搭桥的小球就会消失不见，试着让盘里的小球只剩下一个吧。

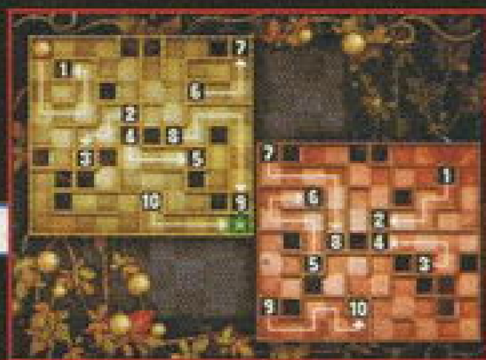
答案 答案见图。



谜题087 更大的表里迷宫 第七章ねじれた街灯の前和右边的NPC对话

提问 规则同谜题038。

答案 答案见图。



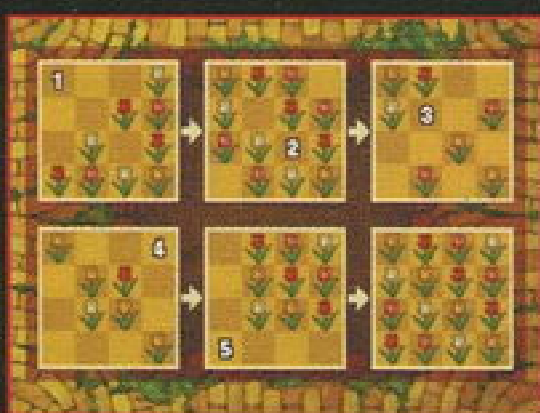
谜题088 暖炉的柴火 第七章署长室调查右边的暖炉

提问 这家人一年365天每天都要用一捆柴火来供暖炉，从这个月开始的3个月里比之后的3个月里需要多用到3捆柴火，请问现在是几月？

答案 11月，不知道原因就去翻翻月历吧。

谜题084 开满花的花坛 第七章フラワーショップ前和NPC对话

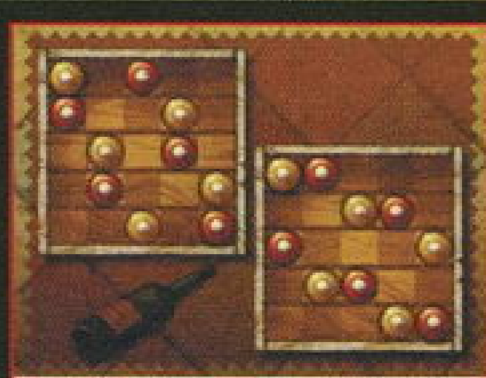
提问 点击花坛的任意一格都可以使横竖一排有花和没花的情况互换，怎样才能让花坛开满花呢？



答案 答案见图。

谜题089 储藏库的谜题 第七章地下室调查左下的箱子

提问 将红白两种葡萄酒放到箱子里，要求横、竖、斜都不能有相同颜色的葡萄酒，请问该怎么放？



答案 共有两中方法，答案见图。

谜题085 巴士的数量 第七章博物馆前和NPC对话

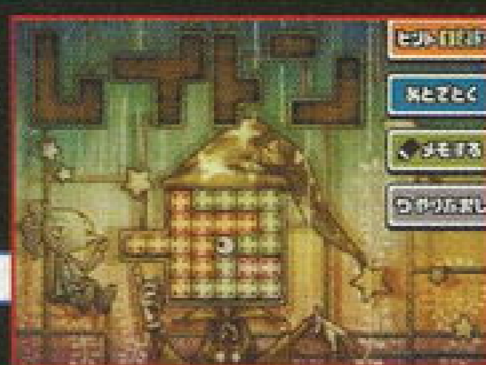
提问 巴士站台处有每一站巴士到达时间的时刻表，巴士必须按照站台的顺序和时间依次停靠，请问最少需要几辆巴士才能够达到时刻表上的要求？

答案 5辆。

谜题090 奇怪的人偶 第八章レイトンの研究室和NPC对话

提问 用レイトン的假名组成图中的人偶。

答案 答案见图。



谜题086 修理窗户 第七章博物馆2阶和NPC对话

提问 利用下面的材料将破烂的窗户修补好。

答案 答案见图。



谜题091 避难诱导

提问 小孩的诱导范围为一格、女人为两格、男人为三格，用以下9人完成整个城市的避难诱导工作。



答案 答案见图。

雷顿教授与魔神之笛

谜题092 3把钥匙

提问：小老鼠将钥匙串给偷了过来，用哪把钥匙可以打开房间的门呢？

答案：只有A才插得进去。

谜题093 逃脱路线

提问：要从满是警察的房间脱出，只有箭头所指的方向才可以前进。画出避开所有警察的视线并且拿到钥匙离开这里的路线，路线可重复。



答案：答案见图。

谜题094 神的预言 第八章逃离警察局后在ねじれた街灯の前和NPC对话

提问：将预言书里打乱了的文字组合起来完成预言。

答案：アナタハコノモンダイニセイカイシマス（这题你答对了），果然是神一般的预言。

谜题095 门牌号是多少 第八章逃离警察局后大广场和右边的NPC对话

提问：A住的小镇里一共有88户人家，A家的门牌号可以由以下三个问题来猜到：1.门牌号比44大。2.门牌号可以被4整除。3.门牌号是两个相同数字相乘的结果，请问A家的门牌号是多少？

答案：既然是两个相同数字相乘的结果，利用九九乘法表就可以找出所有小于88的数字；再从中找出大于44的数字以及可以被4整除的数字就可以了，答案是64。

谜题096 7座塔 第八章逃离警察局后大广场和左边的NPC对话

提问：水里有7座塔，从A或者B开始走过6座桥后才能到达的塔有很多，请问哪座塔是在经过6座桥后不能到达的呢？不能重复通过某一座桥。

答案：右上的塔。

谜题097 多出来的一人 第九章闲静な街并み和NPC对话

提问：一对夫妻生了3个孩子，他们中有两个哥哥和一个弟弟，除此之外还有另一个人，请问这个人是谁？用四个假名来回答。

答案：自然是妹妹（いもうと）了，而且是幺妹。以妹妹的眼光来看就有两个哥哥，以大哥的眼光来看就有一个弟弟和一个妹妹。

谜题098 我的暗号 第九章地盘沉下の道和NPC对话

提问：你能从左边的五个图案中看出暗号的规律么？选出正确图案。

答案：从左边的图案可以看出顶点在逐渐增多，因此答案就应该是D。

谜题099 时之壶 第九章发掘队据点和NPC对话

提问：店主请来文物鉴定师来鉴定四个壶，鉴定师说9点15分的壶是真品，那么鉴定师说的是哪一个壶呢？

答案：D，注意壶上的花纹，看起来像不像21：15呢？

谜题100 捉猫 第九章アパート通り和NPC对话

提问：小镇中有一只捣乱的小猫，少女从A点出发开始抓小猫，小猫从B点出发开始逃跑。少女每移动一次，小猫也必定会移动一次，当少女移动第4次时刚好能抓住小猫。请说出少女前三次移动的顺序。

答案：E→F→A或者F→E→A。

谜题101 正方形的金鱼 第九章おさかな研究所和NPC对话

提问：如图有一个金鱼形状的玩具，用两条线将它分割成4个部分且要求这4个部分可以组成一个正方形，请问该怎么切？

答案：直接在鱼头处划出X形状的两条线即可。

谜题102 最伟大的是谁 第九章1番街通り和NPC对话

提问：这是朋友家的家庭照，照片中胡须最长的是家庭的核心，请问他是谁？

答案：当然是猫了，猫的胡须最长。

谜题103 滑轮和齿轮 第九章エリーノース公园和NPC对话

提问：如图有一个由齿轮和滑轮组成的复杂系统，左边的水桶往什么方向移动才能使右边的摇杆按照指定的方向移动？

答案：向上移动。

谜题104 在哪里 第九章2番街通り和NPC对话

提问：A要到B的家里去拿忘记的东西，不过他却忘记B住在哪里了。于是他从A点出发慢慢找，当走过所有的桥之后终于找到B的家了，请问B的家在那里？

答案：自己拿笔画一画就知道了，答案是7号房子。

谜题105 妻子想要的东西 第九章レストラン前和NPC对话

提问 第一次约会对方就说过："钻戒、珍珠首饰、宝石耳环、白金皇冠我都不要"，请问对方到底要什么？

答案 将心型里的假名与妻子说过首饰的假名一一对照并划去，最后剩下的两个假名就是正确答案，キス或者スキ都可以。

谜题106 接苹果 第九章3番街通り和NPC对话

提问 在下面的格子里安置蹦床，让苹果能顺利弹到右边的篮子里。



答案 答案见图。

谜题107 有多少个房间？ 第九章ホテルロビ-和右边的NPC对话

提问 旅馆的所有客房都有两个窗户，旅馆的一楼是大厅没有客房，从二楼开始就全都是客房了，请问这个旅馆一共有多少间客房？

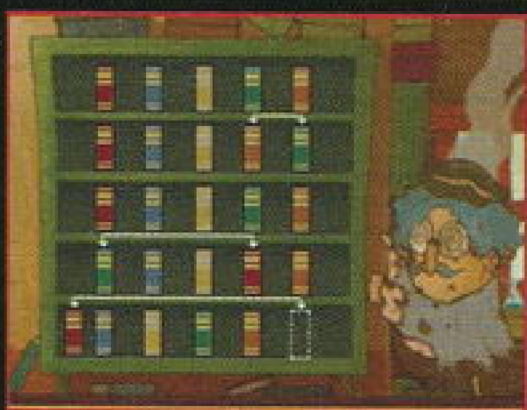
答案 将窗户数量除以2便是客房的总数了，别把背面看不到的窗户和最上面两层的窗户给算漏了，答案是40间。

谜题108 太阳、星星、泪 第九章ホテルロビ-和左边的NPC对话

提问 魔法首饰由红色的太阳、白色的星星以及蓝色的眼泪组成，并且其中一种宝石数量的两倍和剩余两种宝石数量之和相同，你能找出这个魔法首饰么？

答案 C。

谜题109 整理书架 第九章图书馆和NPC对话



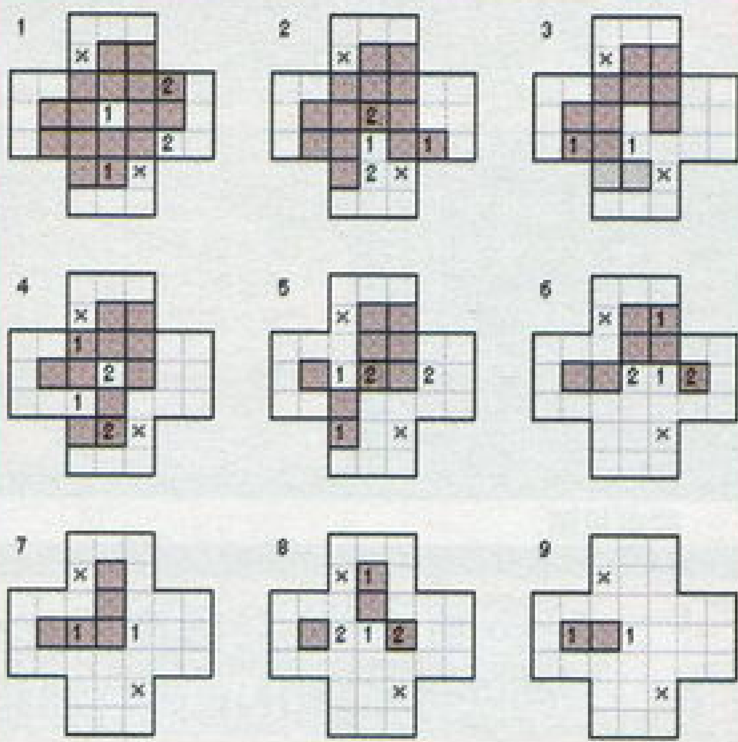
提问 书架上摆着五种颜色的书，你能只移动三次就将它们变成每列的颜色都一样吗？

答案 答案见图。

谜题110 16个银玉 第九章东の住宅地和NPC对话

提问 规则同谜题083。

答案 答案见图。



谜题111 夫人的座位 第九章トライトン邸の门和NPC对话

提问 五对夫妇一起吃饭，不过他们的座位非常混乱，最后得出的结论是同组的夫妻不能坐在正对面；同组的夫妻不能坐在邻座；A夫人和B夫人分别坐在桌子的两侧，请问C夫人应该坐在哪里？

答案 根据条件将所有夫人可以坐的位置标出来就能知道答案了，正确答案是2。

谜题112 修补建筑物 第九章破坏された民家和NPC对话

提问 利用下面五块形状相同的材料支撑起破掉的建筑物，就算有一两个漏洞也没关系。



答案 答案见图。

谜题113 透明的瓶子 第九章市场·南エリア和NPC对话

提问 有三个商人，每个商人都在两个透明的瓶子里装上果汁在卖。虽然往瓶里装的果汁看起来都一样高，但实际上瓶子是分大、中、小三种不同规格的。图中三瓶果汁的价格都一样，你能找出最划算的一瓶吗？

答案 注意观察可以发现A和B体积比较小的瓶子是放在体积比较大的瓶子的内部的，而C则是放在外部，由此可以推断出果汁都保持同一水平面的情况下C是最划算的。

谜题114 数字打字机 第九章市场·中央エリア和NPC对话

提问 这里有一台专用的数字打字机，按下第一个数字时能够瞬间打出来，之后按的数字会根据数字间的间隔等待相应的时间，比如从1到2要等待1秒，从1到3要等待2秒，如果要打出"68060"这串数字一共需要等待几秒？

答案 将这串数字倒过来就变成了"09089"，这样只需要等待5秒就能打出这串数字了。

雷顿教授与魔神之笛

谜题115 市场的近路 第九章市场·北エリア和NPC对话

提问 市场的道路交错混杂，要求画一条直线切开道路，使得可以从入口进入后走完市场所有的路后离开，请问该怎么画？



答案 答案见图。

谜题116 彩色玻璃 第九章市场·西エリア和NPC对话

提问 你能将这四块彩色玻璃拼成一个完整的窗户吗？



答案 答案见图。

谜题117 换钱 第九章黒カラス市场和NPC对话

提问 在拍卖场里带现金是很不安全的，因此要求进场的人将现金换成筹码。红桃代表5万，梅花代表10万，方块代表50万。现在会场里的16个人每人身上带着一个筹码，并且横排和竖列的金钱总额也告诉了你，你能判断出这里每个人手里的筹码是什么吗？



答案 答案见图。

谜题118 星空图 第九章グランブリッジ通り和NPC对话

提问 移动黄色的星星，使所有的星星横、竖、斜三个方向都没有其他的星星。



答案 共有两种方法，答案见图。

谜题119 设计窗户 第九章大学ロビー和NPC对话

提问 透明的纸上印有苹果的图案，你能使用下面的有苹果图案的纸将整个窗户都帖满苹果么？

答案 答案见图。



谜题120 饮料瓶 第九章レントンの研究室和NPC对话

提问 用レイトン的假名做出一个饮料瓶。

答案 答案见图。



谜题121 刑警的女儿和孙子 第九章2阶カウンタ-和NPC对话

提问 三个刑警在二楼走廊看着中庭的人都说出了一句相同的话：“在那里的人是我的女儿和孙子”。刑警都没有说谎，请问中庭最少有几人？

答案 3人，三个刑警中其中两人是夫妻，另一人是他们的女婿，而中庭里的三人分别是刑警夫妻的女儿。孙女以及重孙子。

谜题122 柠檬有多重 第九章フラワ-ショップ前和NPC对话

提问 通过下列天平上的水果你能推断出一个橘子等于几个柠檬吗？

答案 将所有水果换算成草莓就知道答案了，正确答案是2。

谜题123 相同的锁链 第九章博物馆前和NPC对话

提问 图上的锁链分为全白、全黑、正面黑白各一半以及表里黑白各一半四种，请找出两条相同的锁链。

答案 根据视角的不同，就会呈现出不同的情况，正确答案是A、D。

谜题124 木乃蛇 第九章博物馆1阶和NPC对话

提问 在遗迹里发现了四只被风干的蛇，请问哪一只和最左边博物馆提供的照片是一样的？

答案 将蛇倒过来看就知道了，答案是D。

谜题125 魔神的去处

提问 街道的每个路口都设置有陷阱，图上标有×的地方是魔神的途径之地，请问魔神往哪个地方去了？

答案 用笔一口气将所有的×连接起来就知道目的地了，答案是E。

谜题126 照出来的东西 第九章ミストハレリ署受付和NPC对话

提问 小偷利用三块镜片折射后看到的画应该是什么样子？

答案 E。

谜题127 拨电话 第九章调查取调室的电话

提问 一个人按照“上、左、上、右、上、右、下、左”的顺序拨电话号码，而且从开始到最后手指都有移动，请问最后他将手指停在了哪个号码上？

答案 他的手最初停在号码0上，按照顺序完成拨号后手指停在号码5上。

谜题128 接西瓜 第九章破坏されたアーチ和NPC对话

提问 规则同谜题106。

答案 答案见图。



谜题129 废工场的入口

提问 入口的门并没有钥匙口，要怎样才能打开门呢？

答案 将把手旁边第1、4、6这三个铁块拔下来然后将把手转成与钥匙上相反的图案就可以了。

谜题130 4个砝码

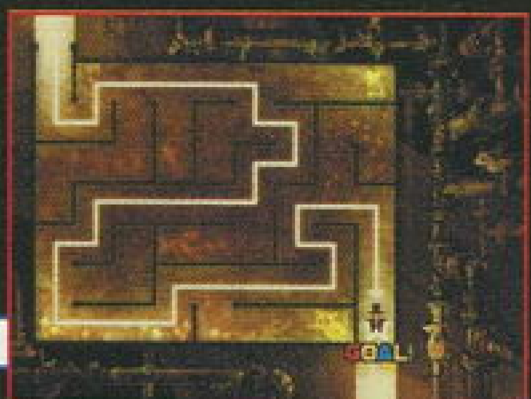
提问 有1-9千克的砝码共九个，将四个砝码排成一排，要求其中相邻的一边砝码相差8千克，另外相邻一边的砝码相差7千克，请问该怎么放置砝码？

答案 2918或者8192。

谜题131 看不见的迷宫

提问 从黑暗的迷宫中脱出。

答案 答案见图。



谜题132 涂油漆机器 第九章第3栋和左边躲起来的人对话

提问 用图上所示的机器粘上油漆后在纸上逆时针旋转90°后得到的图是哪个？

答案 C。

谜题133 起重机整理货物

提问 使用4次起重机，将上方的货物整理成和下方一样的顺序。

答案 依次按照圆圈+三角、五星+圆圈、圆圈+方块、方块+三角的顺序就可以完成了。

谜题134 破碎的引擎

提问 将破碎的引擎组装好。

答案 答案见图。



谜题135 4根柱子

提问 4根铁柱分别对应不同颜色的炸弹，试着将铁柱炸毁吧。

答案 多试几次就知道了，从A—D对应炸弹的颜色分别是红、黄、蓝、绿。

谜题136 哪个是相同的 第十章トライトン邸的玄关和NPC对话

提问 与左边相同的吊灯是哪个？

答案 B。

谜题137 兄弟有几人 第十章古びた门和NPC对话

提问 某天，兄弟的其中两人分别说道：“我有一个比我大2岁的哥哥”，“我有一个比我大3岁的各个”；第二天，兄弟中的其中两人分别说道：“我有一个比我小1岁的弟弟”，“我有一个比我小4岁的弟弟”。请问从上面的谈话中可以断定他们兄弟最少有几人？

答案 3人，因为第二天大哥过生日，实际年龄又增长了一岁，因此就比最小的弟弟大4岁了。

谜题138



切断配线



提问　从杂乱的线中找到并切断连接A和F的线。

答案　切断上下两根。

谜题139



紧急停止按钮



提问　按下按钮将上方的灯全部熄灭。

答案　很简单的规律，按下A和D或者C和E就可以了。

谜题140



预测攻击



提问　下面是挖掘机前15次攻击的位置，你能看出规律并算出第16次攻击的位置吗？

答案　每排从左往右数，1到2之间的间隔是2；2到3之间的间隔是3；3到4之间的间隔是4，以此类推那么15到16之间的间隔就应该是16，从15的位置依次数16个格子得到的结果就是下次攻击的位置了，答案是15的位置。

谜题141

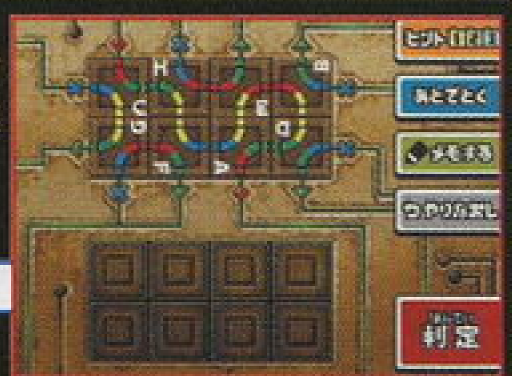


连接端子



提问　将下面的线与对应颜色的端子全部连接起来。

答案　答案见图。



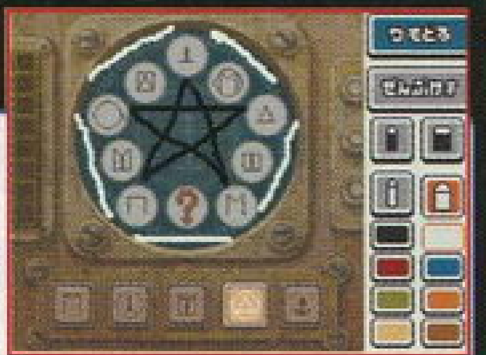
谜题142



暗号开关



提问　根据图中的规则找出？处的图案。

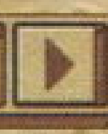


答案　不好找出规律的一题，如图可以找到组成黑色五角星的5个图案，黑线两头所指的图案组合起来便是与其平行的白线中央的图案，因此正确答案是圆圈里面加三角。

谜题143



雷顿的投石机



提问　如图所示需要4根木头来做支架，请将B、C、D与图中对应的×部分连接起来。

答案　B连接右下的×、C连接左下的×、D连接上面的×。

谜题144



湖底的纹章

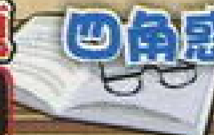


提问　有诗曰："来到乐园的旅行者用四颗果实唤醒了鸟儿，鸟儿们翩翩起舞宛如幻之鸟追逐着太阳。旅行者啊，跟随阳光吧，最后迷失在乐园里。"根据纹章旁的诗来解开纹章的谜题吧。



答案　首先依次按下左上、左下、右下、下方偏右的按钮点亮4只鸟的眼睛，然后将鸟转动成图中的形状。

谜题145



四角惑星　第二章ホテル前调查右边的树



提问　要做出一个如图的立方体，要求每面的道路都能连接上，试着在平面的空白纸上放上印有道路的图片吧，图片可以进行翻转。



答案　比较困难的一题，考验大家的空间想象力，正确答案见图。

谜题146



70本书　第三章おさかな研究所调查换气扇下方



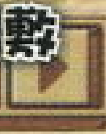
提问　如图有70本书平均分配在7格书架上，拿出一本书就必须连同拿走这本书上、下、左、右四个方向各两本书，那么最多可以从这里面拿走多少本书？

答案　18本。

谜题147



3色立方体　第三章猫屋敷前调查左边的水潭



提问　图上的立方体正对面的图案是一样的，找出下列该立方体的碎片。

答案　A、C、E。



谜题148 透明的魔方 第四章废工厂前调查左边的墙壁

提问 透明的魔方由27个小立方体组成，其中某些立方体里放置了宝石，从三个方向看过去的宝石数量和位置如图，请问这个魔方里一共有几颗宝石？

答案 5颗。

谜题149 分成三份的圆形 第四章市场·东エリア调查屋子上方的草丛

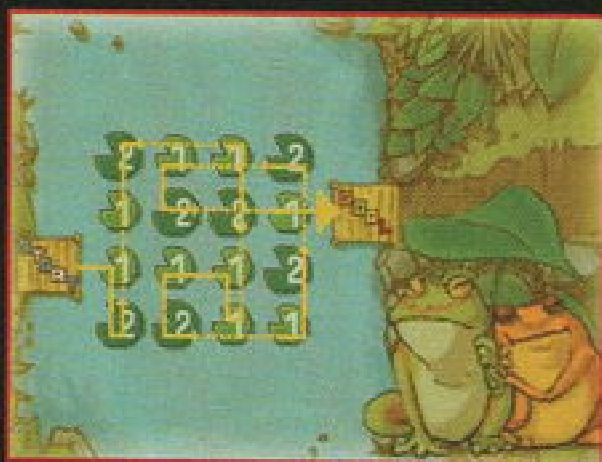
提问 将一个圆形的直径平均分成三份后画出了以下图案，其中Ⅰ和Ⅲ的面积相同，那么Ⅰ和Ⅱ相比是个什么关系呢？

答案 Ⅰ和Ⅱ的面积其实也是一样大的。



谜题150 青蛙的恋爱之路 第四章地下道调查左下的水面

提问 绿青蛙要到河对岸去寻找爱情，荷叶上的数字等于青蛙移动的距离，如何让青蛙踩完所有的荷叶并到达对岸呢？



答案 答案见图。

谜题151 菱形迷宫与猫 第五章ねじれた街灯の前调查中间的大窗户

提问 规则同谜题068。

答案 答案见图。



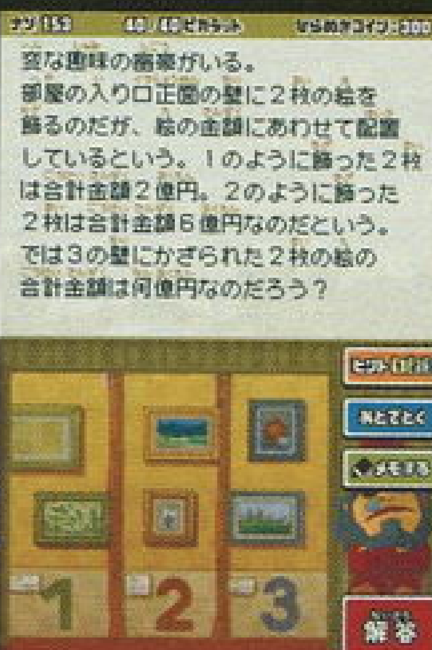
谜题152 手脚都能移动 第五章ダム前调查右边的树林

提问 这里是使用脚移动的人与使用手移动的人交叉的地点，在这个小镇里有很多这种地方，这个地方大多存在于水比较多的城市，请问这是什么地方？用两个假名来回答。

答案 当然是桥（はし）了。

谜题153 两幅画 第五章物见塔上层部调查柱子的中央

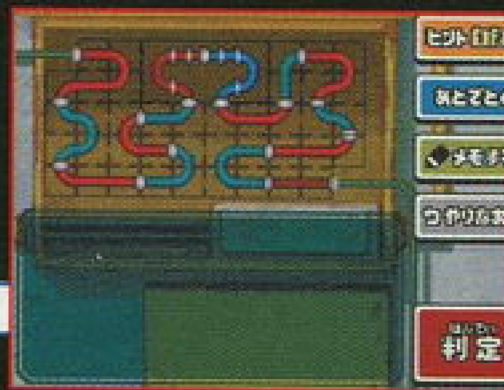
提问 有着奇怪兴趣的富豪收藏了三套名画，每套都由两幅画组成。其中第一套价值2亿，第二套价值6亿，那么第三套价值多少亿呢？



答案 价值9亿。

谜题154 连接电线 第五章ユラの部屋调查上方的灯

提问 使用下面的电线将左上和右下连接起来。



答案 答案见图。

谜题155 9个箭头 第七章地盘沉下の道调查远处石壁的缝隙

提问 移动一次箭头，让原本不通的道路变得通顺。



答案 将中间一列上下的箭头互换。

玩后感

虽然谜题难度与之前相比有所下降，不过不少有意思的谜题还是让人眼前一亮。迷你游戏方面比较下功夫，特别是不可思议的鱼这个小游戏，想完成所有的题目可是得好好花上一番心思的。游戏的流程不算长，不过谜题总数量达到了170道，想要全部解决可是个巨大的工程。

PHANTASY STAR PORTABLE 2

文 koflover、sakaro　编 胧月　美编 Juxi

推荐度 S

《梦幻之星 携带版》是SEGA公司在网络游戏《梦幻之星Online》的基础上经过一系列的调整和补充，为PSP量身打造的一款RPG大作，拥有完善的网络功能。虽然游戏的平衡性和细节部分存在一些硬伤，但出色的游戏素质仍然博得了广大掌机玩家的好评。时隔一年多，《梦幻之星 携带版2》再度亮相PSP，游戏系统更加合理完善，游戏要素更加丰富，耐玩程度更是成倍提升，在严寒的冬日为广大PSP玩家带来了火热的激情！

攻略透解 GUIDE THROUGH

PLAYSTATION PORTABLE

梦幻之星 携带版2	SEGA	RPG	2009年12月3日	日版
ファンタシースターポータブル2	1～4人	5040日元	无对应周边	

角色创建篇

开始游戏后，玩家首先需要自建一个角色作为游戏中的主角，根据自己的要求输入一系列资料，创建一个体现自己独特个性的角色。游戏中最多可以作成8个角色，通过联动也可以将PC版或前作角色的部分资料继承到本作中。玩家可以根据自己的喜好，创建培养出不同特点的角色。

种族选择



创建角色的第一步是选择种族，本作中可供玩家选择的种族依然是Human、Newman、Cast和Beast这四种，和前作相比虽然没有新种族的加入，但进行了大幅度的性能调整，人物造型也比以往精美了许多。种族的差别除了体现在能力修正和种族特技外，某些装备和插件也是特定种族所专用的。

人类

ヒューマン、Human





人类的特点是全面均衡的能力，但全面并不代表着平庸，人类在防御力、精神力和持久力等能力方面是一流水准。另外和前作相比，人类也加入了种族特技，当角色达到10级以上时，可以使用召唤暗属性幻兽的特技“ミラージュブラスト”。

能力	HP	攻击力	命中力	法击力	防御力	回避力	精神力	持久力	PP量	PP回复
水准	B	B	B	A	S	B	S	S	A	B

新人类

ニューマン、Newman





新人类的法击力和PP量最为优秀，但HP、防御力和攻击力很差，所以要以远程攻击为主，尽量避免近身战。和人类一样，新人类也新增了种族特技，在角色达到10级后可以使用幻兽技能“ミラージュブラスト”，只不过是光属性的。

能力	HP	攻击力	命中力	法击力	防御力	回避力	精神力	持久力	PP量	PP回复
水准	C	C	A	S	C	A	A	A	S	A

机械人

キャスト、Cast





机械人的命中力很突出，攻防能力也不错，是枪手职业的理想选择，不过法击力和回避力就很差。虽然PP回复速度一流，但PP量毕竟太少，使用技能时有些捉襟见肘。角色达到10级以后可以使用巨大武器“SUVウェポン”来进行特殊攻击。

能力	HP	攻击力	命中力	法击力	防御力	回避力	精神力	持久力	PP量	PP回复
水准	A	A	S	C	A	C	B	A	C	S

兽人

ビースト、Beast





兽人的HP、攻击力和回避力很不错，特别擅长近身战，但命中力、精神力和PP回复都是最差，优点和缺点都很明显，和前作相比实力略有下降。角色达到10级后可以使用变身技能“ナノブラスト”，使能力大幅度强化。

能力	HP	攻击力	命中力	法击力	防御力	回避力	精神力	持久力	PP量	PP回复
水准	S	S	C	B	B	S	C	A	B	C

性别选择



选择完种族后需要选择性别，这一作的人物造型感觉比前作有不小的进步，男帅女靓，无论哪个种族的造型都很吸引人。男女性别之分对角色能力有细微的修正，男性角色在HP、攻击力、防御力和回避力方面有优势，而女性角色则擅长于PP量、PP回复、命中力、法击力和精神力。不过一方面这个先天差别并不大，另一方面随着等级和装备的提升，这个差别慢慢可以忽略不计，总体来说还是男女平等（笑）。此外，有部分装备和插件也是指定性别所专用的。

能力	效果
LV	人物的等级，最大等级200，许多装备都需要满足相应的等级要求才可以装备
PP	使用技能或回避、防御动作时需要消耗PP值，PP值可以自动回复，但上限不会随着等级的提升而提升
攻击力	数值越高，使用打击武器和射击武器所造成的伤害就越高
命中力	数值越高，使用打击武器和射击武器就越容易命中。此外，命中力对射击武器的伤害有很大影响
法击力	数值越高，使用法术攻击时所造成的伤害就越高，也关系到某些射击系武器的伤害
防御力	数值越高，受到打击武器和射击武器的伤害就越低
回避力	数值越高，受到打击武器和射击武器时自动防御的几率就越高。但是对法术和来自背后的攻击无效
精神力	数值越高，受到法术攻击和法术武器的伤害就越低
持久力	数值越高，对异常状态的抵抗就越高，被即死魔法的命中几率越低，该数值不会随着等级的提升而提升

造型设计



和许多大型RPG一样，本作也允许玩家自己设计人物的造型。人物模型可供调整的地方有很多，除了五官、头发、肤色、身材、服装以外，还可以设定人物的语音。对于有一定美术功底的玩家来说，这是个展现自己能力和个性的舞台，通过自己的构思，再现出动漫游戏中的经典角色造型也是完全可能的。

职业选择

和前作相比，本作的职业系统得到了优化，职业种类虽然被删减到4种，但职业可塑性要高出很多，反而要比前作更富于变化和乐趣。可选择的职业分为Hunter、Ranger、Force 和 Braver这4种，选定职业时无需犹豫，因为在游戏中是可以自由转职的。关于职业方面的详细内容，在后文会专门做出介绍。



搭档选择



设定完自己的角色资料并为其取名后，最后一步是选择自己的搭档（パートナーマシナリー，简称为PM），在战斗时可以作为自己的同伴来协同作战。起初可选择的PM有9种，特点各不相同，随着游戏的进行，PM的种类也会不断增加。进入游戏后，PM同样也可以自由更换。

设定完这一系列资料，就完成了角色创建，接下来就赶快进入游戏，去感受游戏中的广袤宇宙吧！



战斗系统篇

行动操作盘

由于游戏的行动操作比较复杂，而PSP的按键数量又远远不如电脑键盘丰富，所以为了节约按键和方便操作，《梦幻之星 携带版》和“《怪物猎人》系列”一样，采用了アクシュンパレット（行动操作盘）的设计。通过呼出行动操作盘，再加以简单的方向键和按键组合，就能够快速选择自己所需要的指令，代替了繁琐的按键操作。

行动操作盘分为左中右三列，依次是道具栏、武器栏和防具栏，每一列又有不同的物品可供选择。在行走时按下×键呼出行动操作盘后，利用左右方向键来切换道具、武器和防具栏，通过上下键来选择相应的物品项目，然后再用○键确定或×键取消，这和PSP系统主菜单的操作其实是很相似的。把武器和防具事先放入行动操作盘中就算是装备上了，之后就可以自由切换装备，吃药回复的动作也要通过行动操作盘来完成。

任务介绍



本作的主要游戏方式就是完成各种各样的任务，在任务中修炼人物的等级和实力，并通过打败怪物来获得更好的装备和物品。因为游戏中的收集和联机要素非常丰富，即使为了提升等级和装备，反复去刷任务，也不至于让人感到枯燥之味。

任务受领

通过基地クラッド6中央部分的传送装置来到My Ship内，就可以飞往不同的星球区域来受领各种任务了。任务的类型有很多，其中ストーリーミッション是推进游戏主线流程的任务，其余还有フリー、エクストラ、紧急、バトル、チャレンジ、ダウンロード、交换等任务，基本和主线流程无关，玩家可以在这里自由地提高自身实力并应付各种各样的高难度挑战。每一类型的任务中都有不同的任务，根据难度的不同，分为SABC四个等级，S级任务最难，但掉落物品和任务奖励都是最好的，在主角实力达到指定水准时，就可以逐步开启各个高级任务。

任务过程



每个任务的场景都分为多个不同的区域，一般情况下和动作游戏的关卡一样，需要按照顺序一一完成。在某些区域内，清理完全部怪物后会得到红色柱状的钥匙，在小地图上会以红点来表示，使用钥匙的话可以开启一些原本不能够通行的障碍，某些障碍需要收集多个钥匙后才可以通行，收集钥匙的惟一途径就是打倒任务中出现的怪物。

在某些场景中还有一些特殊的障碍物，这种障碍物不能用钥匙打开，但可以被破坏。在靠近障碍物的位置同时按下“L键+任意方向键”，就可以进入第一人称观察模式，这时候再用摇杆控制视角就可以发现障碍物的可破坏位置，之后退出第一人称观察模式再攻击障碍物即可。

完成任务后，根据玩家在任务中的表现，系统会给予不同的评价。评级等级越高，任务奖励就越好，得到的职业经验值也越多。得到一定的职业经验值后，职业等级会相应提升。

战斗命令



在任务过程中，可以通过下达战斗命令来控制AI伙伴的行动，比如和自己的PM一起出战时，PM能听从指挥的话，就比自己闷头乱打要好得多。不过AI毕竟不同于人脑，即使下达了命令，有时候的行动也未必让人满意。在战斗时按下SELECT键就可以快速呼出命令菜单，然后再通过方向键快速选择命令来指引AI伙伴的行动。

命令种类一览	
フリーオーダー	命令AI伙伴自由行动。
アタックシフト	命令AI伙伴的行动以近战攻击为主。
シューターサイト	命令AI伙伴的行动以远程攻击为主。
ヒールオーダー	命令AI伙伴的行动以回复和辅助为主。
フォローシフト	命令AI伙伴的行动以跟随自己为主。
ブラストチャージ	命令AI伙伴的行动以积攒特技能量为主。
ブラストリリース	命令AI伙伴立刻使用种族特技。

除了通过以上的命令来指引AI伙伴的行动以外，还可以自己事先手动输入一些简明扼要的短语，以便在网络联机时和其他玩家进行交流。在编辑短语时，输入假名后按△键还可以转换为相应的汉字，不过玩家必须有一定的日语基础才行。用假名输入汉字不方便的话，用英语代替也可以，毕竟英语更容易被其他玩家看懂。

武器技能



丰富多彩的武器技能是本系列的一大特色，本身游戏中的武器种类就很多，每种武器又拥有多种对应的技能，战斗时绝对不会感觉单调。虽然很多怪物并不值得我们用这些五花八门的技能去一一虐待，不过当玩家把全部近百个技能全部精通时，那种成就感必然是难以言喻的。

根据武器种类的不同，技能也分为打击系技能、射击系技能和法术系技能三大类。首先需要在商店购买或者在任务中得到怪物掉落的技能光盘，然后在道具栏中选择使用该光盘就可以学到相应的技能了。之后要在战斗中使用该技能时，只需要将指定的武器和该技能项连接即可。同类技能对应着同类武器，比如长剑技能就无法和战斧武器相连接，但是所有的法术系技能和法术系武器之间是共通的，可以任意连接。打击系和射击系武器每次只能够和一个技能相连接，但可以随时自由更换；而法术系武器一次可以连接两个法术系技能，而双手杖这种武器更可以一次连接4种法术。

和前作不同的是，本作不能靠反复使用技能

来提升技能的等级，要想学到高等级的技能，就必须想办法获得高等级的技能光盘。和刷高级装备类似，高等级的技能光盘同样来自于高级任务和高级怪物，技能等级最高为30级。角色所能学习的技能数量是有上限的，要学习新的技能时就必须将原有的技能遗忘，不过被遗忘的技能将会还原为技能光盘，而且技能等级也完全保留，所以没有任何损失。

武器强化

在基地クラッド6的武器店除了可以购买武器和武器技能外，还可以强化现有的武器。每次强化需要花费一定金钱，最多可以强化10次，此时武器的强化等级表示为“Full”。在无法挑战高等级任务的游戏初期，由于没有获得高级装备的途径，只能靠武器强化来提升装备的效果。

不过，强化后的低级武器并不是单纯的过渡品，使用道具“エクステンドコード”后可以将已强化10段的武器再度强化，使武器的性能得到大幅度提升。原先C到A级的武器会升为S级，原本为S级的武器会进一步增强其特殊效果。这样一来，那些低级的特色武器就不再是摆设，大家一定还对MD、SS、DC这一系列SEGA主机的武器记忆犹新吧！“エクステンドコード”可以在完成全部チャレンジミッション后入手。

强化插件

武器可以通过花费金钱来强化，而防具的强化手段就是安装各种强化插件。在基地クラッド6的防具店除了可以购买到防具以外，还有各种各样的强化插件，将它们安装在防具的插槽即可，许多插件都是通过各种特殊方式入手的。

除了一般的强化插件外，人类、新人类和机械人还可以通过安装不同的特殊插件来改换自己的种族特技。人类和新人类安装的是ミラージュユニット，机械人安装的是SUVユニット，一种插件对应一种种族特技。收集到的插件越多，自己可使用的种族特技的种类也就越丰富。

特殊动作

本作中作为RPG要素和系统非常完善和丰富，但对动作性要求同样也很高。和前作相比，本作的怪物AI有明显的提高，攻击比以前更凶狠，前作中靠吃药跟怪物死磕的打法，在本作中就没有那么灵光了，玩家必须要有一定的操作水平才行。熟悉和掌握各种特殊动作的操作，可以起到事半功倍的效果。

防御和紧急回避



防御和紧急回避对于“《怪物猎人》系列”的老玩家来说，应该是最常用的操作，如今也用在了本作中，进一步提高了对玩家操作水平的要求。在装备盾牌或双手武器时（双手杖除外），按下R键即可作出防御动作，可以防住任何性质的攻击（包括法术和陷阱），防御时只会受到很低的伤害。和“《怪物猎人》系列”类似，防御动作只能够防御正面攻击，侧面和背面无法防御。防御时会消耗一定的PP，消耗量根据对方攻击的强度而定。当前PP不够本次防御的PP消耗时，角色会被破防而且受到的伤害会更高。

同时按下“对应方向键+○键”可以使用紧急回避，角色会作出翻滚动作，而且无敌时间比较长，可以躲开一些来不及移动避开的攻击。使用紧急回避也要消耗一定的PP，若PP不足则无法使用。紧急回避同样也对任何性质的攻击都有效。

及时攻击和及时防御

这个系统在许多动作游戏和格斗游戏中都曾被应用过，在恰当的时机输入指令，就可以发动及时攻击或及时防御的效果。及时攻击是要求玩家在攻击动作收招时再按下攻击键，普通攻击和技能均可，若按键时机得当，此次攻击造成的伤害就会更高。

及时防御要求角色在即将受到攻击的瞬间进行防御，若及时防御成功，则防御时不会受到任何伤害，也不会消耗PP，而且还拥有短暂的无敌时间。如果装备盾牌，在及时防御时可以自动反击，自动反击的伤害和命中率取决于盾牌的攻击力和命中力。本作中，盾牌不属于防具范畴，只提供攻击力和命中力。若装备双手武器时，即使有及时防御，也不会发动自动反击。

在成功回避（也就是自动防御）或及时防御（装备双手武器时）的瞬间按下攻击键，可以发动及时反击，



效果等同于及时攻击，伤害比一般攻击高，而且使用技能时也同样可以发动及时反击。

连续攻击



连击系统也是本作的新增要素，使玩家不能够像前作一样一味用技能砍杀，而是要更加合理地把握好普通攻击和技能攻击的节奏。使用□键攻击命中怪物时，连击数会不断增加，一定时间内没有攻击怪物，或者使用△键攻击命中怪物时，就会使连击数中断。连击数越高，最后使用△键攻击的伤害也就越恐怖，这就是连击系统的意义所在。

对于打击系武器来说，□键对应普通攻击，△键对应技能攻击，而射击系武器和法术系武器的情况则有所不同。射击系武器的△键是蓄力攻击，法术系武器的□键和△键可以自由设定攻击方式。但不管情况如何，□键增加连击数，△键因连击数高低而享受伤害加成，这个规律是不变的。要想利用好这个连击系统，在武器配备和攻击节奏上面就要花一番心思才行。

属性相克



游戏中一共有火、冰、雷、土、光、暗这6种属性，它们之间两两相互克制，即“火—冰”、“雷—土”、“光—暗”，属性相反时，伤害会增加；属性相同时，伤害会下降；若属性不属于同一组，则没有任何影响。举例来说，用冰系武器或法术攻击火属性的怪物时，伤害会增加；自己装备雷属性的防具时，受到来自敌方的雷属性攻击时，伤害会降低。

除了属性相克关系外，还要注意武器或防具的属性值，属性值最高为50%，最低为0%（即无属性），属性值越高，属性相克的效果也就越好，具体对应公式为：攻击力（或法击力）×（100%±（属性值+5%）/150%）。可见属性值对属性修正的影响是非常大的，若有幸得到50%属性的装备，应该为自己的运气庆幸才是。

和前作不同的是，本作中射击系武器和法术系武器也有相应的属性值，射击系武器不再依赖繁琐的属性攻击技能，法术系武器也可以进一步巩固自己属性相克的优势。属性系统比前作更为合理和完善。

异常状态

异常状态在前作是和属性挂钩的，每一种属性攻击会对应一种异常状态，到了本作中，异常状态作为武器或技能的专有附加效果，和属性不再有联系。这样一来，冰属性和雷属性攻击不再像前作那样逆天，因为冻结和触电状态不再是冰属性和雷属性攻击的专属附加效果了。

异常状态一览

异常状态	效果
烧伤	一定时间内HP不断减少，但不会致死
中毒	一定时间内HP不断减少，持续时间比烧伤长，但单位时间的伤害比烧伤低，不会致死
感染	一定时间内持久力大幅度降低，很容易中异常状态或即死法术
触电	一定时间内不能使用打击系和射击系武器攻击，但可以移动和使用法术
冻结	一定时间内不能够进行任何行动，受到攻击后复原
睡眠	一定时间内不能够进行任何行动，受到攻击后复原
麻痹	一定时间内不能够进行任何行动，受到攻击时也不会恢复
混乱	一定时间内无法控制自身行动，若敌方混乱则会不分敌我攻击

和属性值一样，武器的附加异常状态也是随机生成的属性，良好的附加效果是极品武器的重要标准之一。法术攻击一般都有比较稳定的附加效果，和打击系、射击系武器相比是个优势。





职业讲解篇

本作的职业数量被简化到4种，分别是战士（Hunter）、枪手（Ranger）、法师（Force）和勇士（Braver）。虽然职业数量变少，但是职业性能却进一步的细化，每种职业的可塑性和前作相比得到了很大改善。即使是同一种职业，因玩家培养的方式不同也会有完全不同的特色，虽然职业数量变少，但实际上职业的种类给人感觉反而是大大增加了。职业之间的区别，主要体现在能力修正、武器精通、技能精通和职业技能这4大方面。

能力修正



能力修正和种族、性别的能力修正一样，对角色的各项能力有不同的影响，不过随着等级的提升和装备的强化，来自这方面的能力差异并不算很明显。而且玩家可以在基地任意转职，并不用担心角色的能力因职业的区别而受到什么损失。各职业对应能力修正如下：

职业名	HP	攻击力	防御力	命中力	回避力	法击力	精神力
战士	S	S	S	B	C	C	C
枪手	B	B	B	S	B	B	A
法师	C	C	C	C	A	S	S
勇士	B	B	B	B	A	B	B

玩家可以结合种族和性别方面的能力修正，来塑造角色的先天能力。比如可以选择“男性兽人+战士”的组合，来获得最强的HP、攻击力和防御力，也可以选择“男性机械人+勇士”，来弥补机械人回避力的先天不足。毕竟先天能力的差异可以靠等级和装备来填补，在选择种族和职业时，按照自己的喜好就好。

武器精通



武器精通系统和前作相比有了很大改变，可装备的武器等级不再直接被职业所限制，而是需要玩家自己通过消耗职业点数来提升。消耗一定的职业点数后，可以使指定的武器可装备等级上升，若将武器可装备等级下调时，所消耗的职业点数还会复原。理论上来说，所有职业都可以装备任意高等级的武器，战士可以装备S级的激光炮，法师可以装备S级的斧子，自由度非常之高。但是，不同的职业对武器的精通程度还是有所区别的，精通程度越高，那么提升可装备武器等级所消耗的点数就越少，反之亦然。职业点数的上限会随着该职业等级的提升而相应提升，转职并不会对各职业的职业点数产生冲突。

武器精通程度和职业点数的对应关系：

武器精通程度：优秀				
武器等级	C	B	A	S
必要职业点数	50	200	800	3000
总计职业点数	50	250	1050	4050

武器精通程度：普通				
武器等级	C	B	A	S
必要职业点数	75	300	1200	4500
总计职业点数	75	375	1575	6075

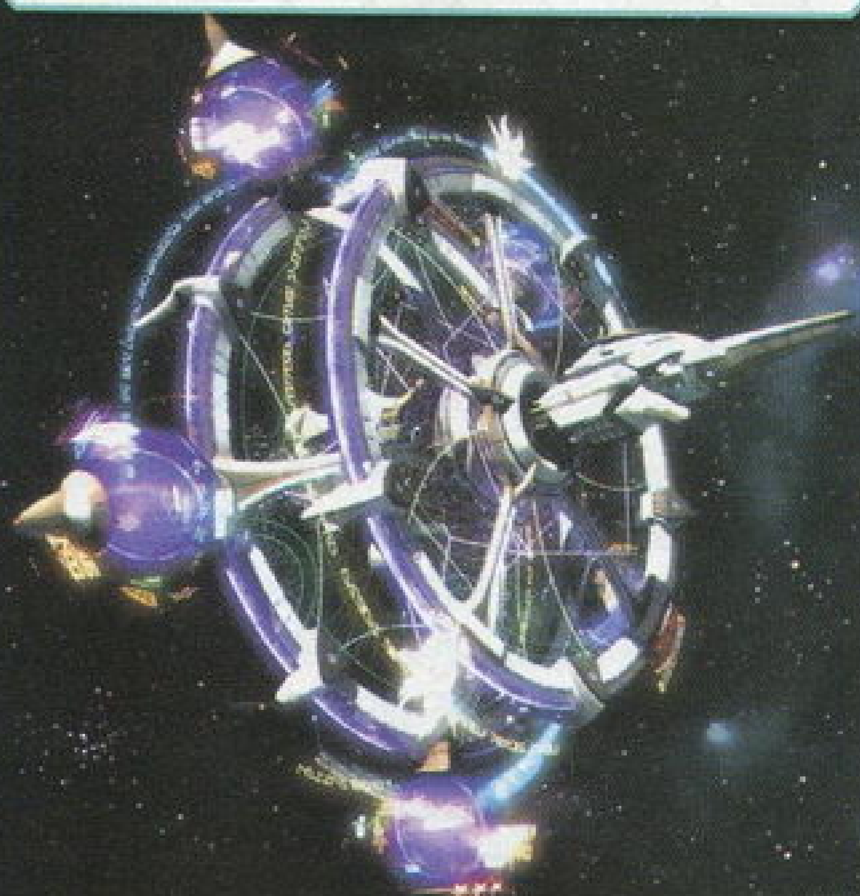
武器精通程度：差				
武器等级	C	B	A	S
必要职业点数	100	400	1600	6000
总计职业点数	100	500	2100	8100

由此可见，武器精通程度越高，对职业点数的利用率也就越高，不过很多时候为了特定需要，即使武器精通程度不佳，也需要去强化。

各职业和武器精通程度的对应关系：

武器种类		武器精通程度			
		战士	枪手	法师	勇士
打击系武器	长剑（ソード）	优秀	差	差	差
	拳套（ナックル）	优秀	差	差	差
	长矛（スピア）	优秀	差	普通	差
	双头矛（ダブルセイバー）	优秀	普通	普通	差
	战斧（アックス）	优秀	普通	差	差
	双手剑（ツインセイバー）	优秀	差	普通	普通
	双短剑（ツインダガー）	优秀	优秀	优秀	普通
	双手爪（ツインクロー）	优秀	普通	差	普通
	单手剑（セイバー）	优秀	优秀	优秀	优秀
	单短剑（ダガー）	优秀	普通	优秀	优秀
	单手爪（クロー）	优秀	差	差	优秀
	鞭子（ウィップ）	普通	差	优秀	优秀
	飞刀（スライサー）	普通	普通	普通	优秀
射击系武器	步枪（ライフル）	差	优秀	差	差
	散弹枪（ショットガン）	差	优秀	差	差
	长弓（ロングボウ）	差	优秀	优秀	差
	榴弹炮（グレネード）	差	优秀	差	差
	激光炮（レーザーカノン）	差	优秀	差	差
	双手枪（ツインハンドガン）	普通	优秀	普通	普通
	单手枪（ハンドガン）	普通	优秀	优秀	优秀
	十字弓（クロスボウ）	差	优秀	普通	优秀
	投刃（カード）	差	普通	优秀	优秀
	机枪（マシンガン）	普通	优秀	普通	优秀
	射导器（シャドゥーグ）	普通	优秀	优秀	优秀
法击系武器	双手杖（ロッド）	差	差	优秀	差
	单手杖（ウォンド）	差	差	优秀	优秀
	魔导器（マドゥーグ）	差	普通	优秀	优秀
盾牌	盾牌（シールド）	优秀	差	普通	优秀

从上表中就可以看出各职业对不同武器的精通程度，大致规律是战士擅长于打击系武器、枪手的特长是射击系武器，法师对单手和法击系武器较为精通，而勇士则精通全部单手武器。由于职业点数是有限的，想精通全部武器是没有可能的，不过可以根据任务的需要和个人喜好，随时更换武器的装备等级，体验下各种高级武器的强大威力。有时候为了使职业能力更加均衡，需要投资更多的职业点数来提升那些精通程度不佳的武器，这需要玩家个人来斟酌。



技能精通



不同职业之间的技能精通差异，体现在技能的最大可用等级上。如果技能光盘的等级超过了可用等级上限时，技能只会达到可用等级上限，但技能光盘的等级却依然保留，这时候只需要转职成为技能精通程度更好的职业，就可以发挥出这张技能光盘的效果了。各职业和技能可用等级上限对应如下：

职业	打击系技能	射击系技能	法术系技能
战士	30	15	15
枪手	15	30	15
法师	15	15	30
勇士	20	20	20

职业技能

当职业等级提升并达到一定水准后，可以学到一些职业技能，在基地クラッド6装备后就可以发挥效果。不同职业的等级提升时，所学到的职业技能也不同，但所有职业技能都是相互通用的，只要4种职业的等级都足够高，那么就可以自由搭配出所需要的职业技能组合了，所有技能都可以自由装备或卸下。装备职业技能时需要占用职业技能栏，一些高级的职业技能还需要占用多个技能栏，而职业等级提升时，职业技能栏的数量也会相应增加。总而言之，技能栏的位置相当有限，想要把所有的好技能都装备上去是不可能的。

职业技能一览

职业技能名称	占用技能栏	效果	习得条件
HPブースト	1	提高HP最大值	战士LV1、枪手LV1、法师LV1、勇士LV1
PPブースト	1	提高PP最大值	勇士LV2
PPハイブースト	2	大幅提高PP最大值	勇士LV15
攻击力ブースト	1	提高攻击力	战士LV2
攻击力ハイブースト	2	大幅提高攻击力	战士LV15
防御力ブースト	1	提高防御力	战士LV4
命中力ブースト	1	提高命中力	枪手LV2
命中力ハイブースト	2	大幅提高命中力	枪手LV15
回避力ブースト	1	提高回避力	枪手LV4
法击力ブースト	1	提高法击力	法师LV2
法击力ハイブースト	2	大幅提高法击力	法师LV15
精神力ブースト	1	提高精神力	法师LV4
持久力ブースト	1	提高持久力	勇士LV4
HPリストレイト	2	HP自动回复，每10秒回复最大值的10%	勇士LV3
燃烧プロテクト	1	不会出现烧伤状态	战士LV9

职业技能名称	占用技能栏	效果	习得条件
冻结プロテクト	1	不会出现冻结状态	战士LV10
毒プロテクト	1	不会出现中毒状态	枪手LV9
睡眠プロテクト	1	不会出现睡眠状态	枪手LV10
感染プロテクト	1	不会出现感染状态	法师LV9
麻痹プロテクト	1	不会出现麻痹状态	法师LV10
感电プロテクト	1	不会出现触电状态	勇士LV9
混乱プロテクト	1	不会出现混乱状态	勇士LV10
PPエスケープセイブ	1	紧急回避时消耗的PP减少	战士LV3、枪手LV3、法师LV3、勇士LV3
PPガードセイブ	1	防御时消耗的PP减少	战士LV3
スーパーアーマー	3	受到伤害时不会出现硬直	战士LV8
フルチャージショット	2	可以使用二段蓄力射击	枪手LV2
エスケープアドバンス	3	紧急回避时无敌时间增加	枪手LV6
フォトンバリア	2	低于最大HP3%的伤害无效化	法师LV7
ダメージレジスト	2	受到的伤害略微减少	勇士LV2
ワイルドブラスト	3	特技能量槽的积蓄量增加	战士LV5、枪手LV5、法师LV5、勇士LV5
フルカスタムパワー	2	提升10段强化武器的威力	战士LV15、枪手LV15、法师LV15、勇士LV15
ジャストガードアドバンス	1	装备盾时，及时防御后自动反击的伤害增加	战士LV6
アドバーススピリット	2	HP低于35%时防御力和精神力大幅度提升	战士LV7
アドバースアタッカー	1	处于异常状态时，给敌方造成的伤害增加	枪手LV3
プレシジョンアタッカー	1	提高攻击频率	枪手LV7
エレメンタルヒット	2	附加异常状态的几率提升	枪手LV8
フォローアドバンス	1	回复法术的效果提升	法师LV2
アシストアドバンス	1	强化法术的持续时间提升	法师LV3
サポートロングレンジ	1	回复和辅助法术的效果范围提升	法师LV6
フォローハイスピード	2	回复法术的咏唱速度加快	法师LV8
炎テクニックハイスピード	2	火系法术的咏唱速度加快	法师LV11
冰テクニックハイスピード	2	冰系法术的咏唱速度加快	法师LV12
雷テクニックハイスピード	2	雷系法术的咏唱速度加快	法师LV13
土テクニックハイスピード	2	土系法术的咏唱速度加快	法师LV14
光テクニックハイスピード	2	光系法术的咏唱速度加快	法师LV16
暗テクニックハイスピード	2	暗系法术的咏唱速度加快	法师LV17
パートナーシップ	1	提高同伴的全能力	勇士LV6
バーストボマー	1	极大的提升陷阱的威力	勇士LV7
ハーフディフェンス	3	受到最大HP50%以上的伤害时不会致死，会余下1点HP。但HP低于1/3时则无效	勇士LV8
クリティカルパワー	2	提高会心一击的伤害	勇士LV20
ソードストライク	1	长剑系武器的会心率提升	战士LV11
スピアストライク	1	长矛系武器的会心率提升	战士LV12
ナックルストライク	1	拳套系武器的会心率提升	战士LV13

职业技能名称	占用技能栏	效果	习得条件
ツインダガーストライク	1	双短剑系武器的会心率提升	战士LV14
ダブルセイバーストライク	1	双头矛系武器的会心率提升	战士LV16
ツインセイバーストライク	1	双手剑系武器的会心率提升	战士LV17
アックスストライク	1	战斧系武器的会心率提升	战士LV18
ツインクローストライク	1	双手爪系武器的会心率提升	战士LV19
ライフルストライク	1	步枪系武器的会心率提升	枪手LV11
ツインハンドガンストライク	1	双手枪系武器的会心率提升	枪手LV12
ショットガンストライク	1	散弹枪系武器的会心率提升	枪手LV13
シャドウーグストライク	1	射导器系武器的会心率提升	枪手LV14
グレネードストライク	1	榴弹炮系武器的会心率提升	枪手LV16
クロスボウストライク	1	十字弓系武器的会心率提升	枪手LV17
レーザーカノンストライク	1	激光炮系武器的会心率提升	枪手LV18
マシンガンストライク	1	机枪系武器的会心率提升	枪手LV19
ロングボウストライク	1	长弓系武器的会心率提升	法师LV11
セイバーストライク	1	单手剑系武器的会心率提升	勇士LV11
ダガーストライク	1	单短剑系武器的会心率提升	战士LV12
ハンドガンストライク	1	单手枪系武器的会心率提升	战士LV13
ウォンドストライク	1	装备单手杖系武器时，使用法术的会心率提升	勇士LV14
マドゥーグストライク	1	装备魔导器系武器时，使用法术的会心率提升	勇士LV16
スライサーストライク	1	飞刀系武器的会心率提升	勇士LV17
ウィップストライク	1	鞭子系武器的会心率提升	勇士LV18
クローストライク	1	单手爪系武器的会心率提升	勇士LV19
メセタブースト	4	敌人掉落的金钱数量增加	战士LV10、枪手LV10、法师LV10、勇士LV10
经验值ブースト	4	击败敌人获得的经验值增加	勇士LV20
回复药ブースト	1	提高回复药的回复效果	战士LV2

注：当职业达到指定要求的等级时，就能学会相应的技能，某些技能如“メセタブースト”，只需要这4种职业中任意一种达到10级即可。

职业技能搭配给了玩家很大的发挥空间，但由于技能栏位极其有限，就必须有所取舍。如喜欢追求多样化的攻击方式时，就可以配备那些各系武器会心率提升或者提高各系法术咏唱速度的技能；若想提高自己的作战续航能力，那就把那些和HP回复相关的技能都装备上。因为这些技能都分布在不同的职业中，如果要想全部拥有的话，只能尽力提高所有职业的等级了。

职业总评

职业可塑性的增强使得玩家不再拘泥于所谓的固定模式，而是可以尽情发挥自己的想象力，打造出彰显自己个性的职业。同样是一个战士职业，在不同的玩家手中可能特点会完全不同。如何发挥职业的特点在于玩家对职业的理解，如果您对本作还比较陌生的话，不妨看看以下的职业总评：



战士

ハンター、Hunter



战士是专为喜欢近身搏斗的玩家所准备的职业，本身HP、攻击力和防御力就有优势，精通大多数打击系武器，并且能学到相应武器会心率提升的职业技能，打击系技能的等级上限也是最高的。利用本作的连续攻击系统，先使用攻击速度快的武器来增加连击数，再接上强力的慢速武器，使用技能补上最后一击，是很常见的攻击手段。各种打击系武器以及技能的攻击节奏和特点各不相同，许多技能的攻击动作犹如舞蹈一般华丽，令人赏心悦目。

但是战士的远程攻击能力比较差，更不擅长使用法术，面对一些特定的怪物或BOSS时就很吃亏。好在可以通过职业点数来提升武器使用等级，以高价来换取一把强力的射击系武器来远程攻击，或者是对法术系武器进行能力强化，还是相当有必要的。

枪手

レンジャー、Ranger

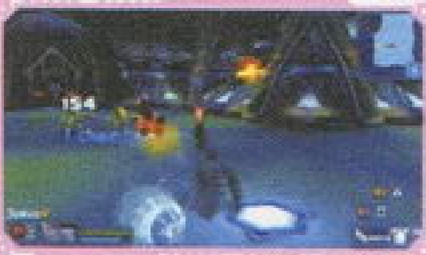


枪手的特点和战士完全相反，近身搏斗能力不佳，但远程攻击能力却很出色，不仅命中力高，而且还有独特的主视角射击模式，可以轻松瞄准怪物的弱点进行攻击。各类远程武器几乎都是枪手的特长，再配合会心率和异常状态附加几率提升的职业技能，攻击效果将会更加出色。射击系武器的种类很多，特点各异，如机枪的攻速突出，步枪的射程优秀，散弹枪的范围大，灵活应用的话可以使自己的攻击方式更加丰富。虽然蓄力射击用来终结连续攻击的效果不是太好，但射击武器容易积累连击数，在联机时更有同伴的技能攻击来弥补。

枪手最大的缺点并不是近战能力不足，而是PP消耗过大，因为无论通常攻击、蓄力射击还是射击系技能，都会消耗PP。为了弥补PP耗尽时不能攻击的缺点，可以投资一些技能点数在打击系武器等级上，这样的话在PP不足时可以切换成打击系武器进行普通攻击，从而争取PP回复的时间。

法师

フォース、Force



前作中相当难用的法师在本作中得到了全方位的强化，对魔法控来说是个福音。法师的法击力和精神力很高，不仅擅长各种远程攻击，而且还拥有各种回复和辅助法术，和纯远程攻击的枪手是截然不同的。在本作中同一法术可以连续使用三次，吟唱速度比单发时快出许多，使法师的伤害输出能力大大增加。法击系武器的种类虽然不多，但有丰富的各系法术作为弥补，而且双手杖、单手杖和魔导器的特点完全不同，战斗时并不会感到单调。除此之外，长弓、投刃和射导器虽然是射击系武器，但伤害却和法击力有关，也是法师的重要武器选择。究竟是追求魔法，还是注重射击，又或两者兼修，就看玩家自己的喜好了。

法师的HP和防御力很差，尽管有回复法术，也绝对没有和敌方硬拼的资本，好在本作中加入了防御和紧急回避动作，给法师提供了生存保障。另外，法师靠法术积累连击数很不可靠，专用的射击武器攻速也不佳，如果投资一些职业点数给高攻速的打击系或射击系武器，靠它们来增加连击数也是个不错的选择。

勇士

ブレイバー、Braver



勇士是本作新增的职业，最大的特点就是能力全面，近身搏斗、远程射击、法术攻击一应俱全，虽然没有显著的特长，但也没有明显的弱点。勇士擅长使用各种单手武器，一般情况下已经够用，不需要再高价花费职业点数来提升其它武器的等级了。勇士虽然无法代替战士、枪手和法师各自的作用，但是也不存在相应的弱点。作为一个集三者之长的职业，勇士的能力也是可圈可点。



梦幻之星 携带版2

流程攻略篇

因为谜之生命体“SEED”的突然袭击，格拉尔星系面临着灭亡的危机。为了拯救自己的家园，人类、新人类、机械人、兽人四大种族齐心协力，终于打败了“SEED”并将其封印。由于这次战役的消耗太大，格拉尔星系出现了严重的资源枯竭问题，在格拉尔星系的三行星首脑的协商下，决定利用“亚空间航行理论”向其他星系作大规模的移民。

第一章 有翼少女

战斗区域 海底レリクス

主角跟其他佣兵在新发现的区域“海底レリクス”调查时，不幸遇到了坍塌事故，由于出口的安全门被封闭，主角只得和刚刚遇到的少女艾米莉亚一起寻找出路。本章是基本教学关，游戏中会不断给予玩家基本操作和系统方面的提示。途中遇到的激光护栏可以靠紧急回避穿过，怪物不多，基本是以火和光属性为主。

BOSS战 スヴァルティア

本区域BOSS为LV3的光属性大型自律机动兵器，HP不高，攻击也可以使用格档或回避躲掉。战斗一开始会遇到PSO的经典怪物刀魔，刀魔新增了杀伤力很强的跳跃攻击，要注意防御或紧急回避。

战斗结束后发生剧情，大型自律机动兵器原来并没完全击破，当它准备向艾米莉亚攻击时，主角为艾米莉亚挡下这致命一击而失去了意识，醒后发现自己已经在据点クラッド6中。Little Wing的干部克劳齐和切尔西简单向主角介绍组织的情况后，邀请主角加入他们成为Little Wing的佣兵。在房间休息时，潜伏在艾米莉亚体内的谜之女性“美住”突然苏醒，原来主角当时已经被自律机动兵器杀死，是美住依靠古代技术将主角的身体再构造并挽回了生命。从美住口中得知，旧文明人与SEED的抗战中连肉体都被SEED污染，所以他们只能保留精神部分，而因为某种原因将自己的意识寄存在艾米莉亚的体内，她希望主角能够协助她阻止“旧文明复兴计划”，因为“旧文明复兴计划”实际上就是旧文明人企图将人类的肉体夺走的“人类抹杀计划”。

本章结束后，艾米莉亚加入成为同伴，开放自由任务“海の底の古代遗迹”和“草原の支配者”，以及行星帕尔姆的移动许可，另外My Room和商店也开放使用。

注：本作进行剧情任务时，在每次任务结束后如没有需要触发的剧情，系统会询问玩家是否继续剧情任务，如果选择“是”，则无需返回据点继续剧情任务；选择“否”则返回据点。完成每章的剧情任务后，需要再完成一次自由任务，才可以触发剧情进入下一章的剧情任务。

第二章 黑衣破坏者

ACT.1

战斗区域 卡修村



克劳齐委托主角到莫多普行星寻找一个兽人男子，主角和艾米莉亚到达莫多普行星的文化保护区后，遇见兽人夫妇托尼奥和莉娜，便一起同行前往卡修村。一路上会遇到许多卡修族人设置的陷阱，当托尼奥和莉娜提示在四周调查时，进入第一人称观察模式，可以发现隐藏的文字从而得到正确的路线提示。如果不按照提示路线前进的话，很容易踩中陷阱从而使任务评价降低。在村子附近遇到了卡修族的少年尤多，尤多误认为众人要来进犯村子，于是抢先发起了攻击。

BOSS战　尤多

尤多体形小而且攻击速度很快，一开始是土属性，受到一定伤害后转变为火属性，推荐使用远程武器，在同伴的掩护下伺机攻击。

ACT.2

战斗区域 卡修村周边

战斗后托尼奥和莉娜二人决定留下照顾尤多，让主角和艾米莉亚继续进行搜索行动。这里会遇到我们熟悉的《PSO》经典怪物钻头拉比鸟，它会钻到地下向主角追尾，还会腾空冲向主角，伤害很高，要注意多用紧急回避和防御。最后守门怪物是雷属性，主要攻击方式为全身放电冲撞，因为是连续攻击，建议不要防御而是靠紧急回避躲开。



击倒守门怪物后，主角与艾米莉亚来到卡修村，却发现四周是一片火海，村子里有位长相不像卡修族的白发黑衣少年，放火烧村的人正是他。黑衣少年将艾米莉亚称呼为“消失的存在”，并向艾米莉亚发动攻击，毫无还手之力的艾米莉亚再一次被美住所救。回到据点后，艾米莉亚终于察觉到美住的存在，记起了主角曾救自己而牺牲了生命，对此深感自责。为了不再连累主角，艾米莉亚决心要学习战斗技巧，让自己变得更强。

本章结束后，开放了行星莫多普的移动许可，并增加自由任务“修罗の谷”、“热带雨林の猪突兽”、“最凶の砂兽”，道具交换任务“砂漠惑星のオアシス”以及咖啡店NPC的委托任务。





第三章 被制造的“希望”

ACT.1

战斗区域 生物研究设施

在克劳齐的要求下，主角、艾米莉亚以及托尼奥夫妇二人来到帕尔姆行星，帮助インヘルト社的研究中心将实验中逃跑的新种原生生物アスクーク消灭掉。本次任务中的所有门锁开关都有时限，要注意先把途中出现的怪物清理掉，否则时间会来不及。清理掉原生生物アスクーク后，设施警报突然响起，原来是设施内的机器暴走，众人便决定将主领导机器レオル・ヴァリア的制御装置破坏。



ACT.2

战斗区域 亚空间研究设施

本区域的怪物以电和火属性为主，一路上都是些小杂兵，到第三层时会有几台大型机器，这种大型机器有连续扫射和冲撞攻击两种攻击方式，连续扫射可以善用及时防御来打断，冲撞只需要用紧急回避即可。

BOSS战 レオル・ヴァリア

BOSS的攻击方式有很多种。当它发射蓝色光圈时，需要跑上平台避开；旋转追尾兵器分为两次袭向主角，需要逐个进行防御；连续发射蓝色炮弹时比较危险，很容易被连续攻击造成重伤甚至致死，一旦中了第一击就必须立刻吃药补血；BOSS浮空后会向四周投掷落石，及时走到它脚下就不会受到伤害。

战斗后众人遇见了インヘルト社的代表夏目（ナツメ・シユウ），从夏目口中得知原来亚空间研究设施和レリクス一样同为集合了旧文明遗产的地方，安移民的目的地亚空间实际上就是发现了旧文明的地方，而亚空间研究实际上就是旧文明技术的研究。回到据点后，克劳齐对艾米莉亚的成长和表现大加赞赏。

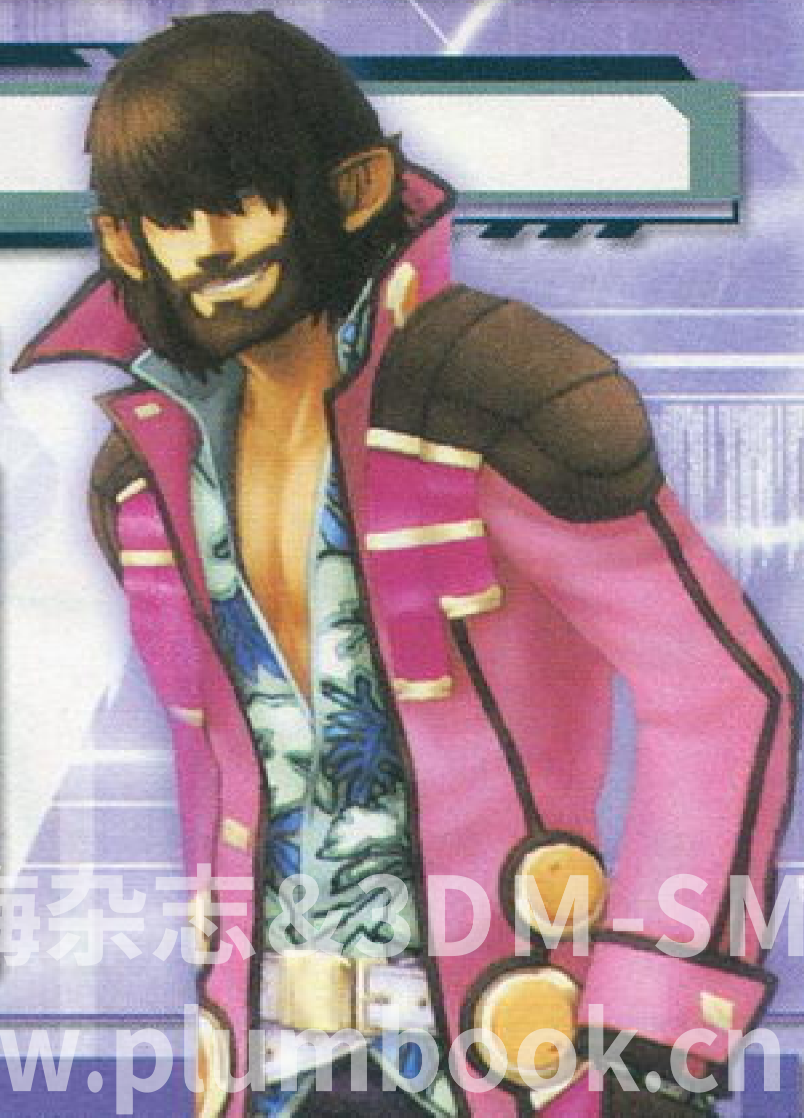
本章结束后，托尼奥和莉娜夫妇加入，同时开放了行星帕尔姆的移动许可，并开放自由任务“エンドラムの残党”、“多脚兵器破坏指令”、“砂尘の机械兵士”、“狂う珍兽”、交换任务“机械惑星の秘密结社”，此外美容店开放了祈祷师小夜的柜台。

第四章 生日快乐

ACT.1

战斗区域 亚空间实验制御设施

本次任务有时间限制，注意要速战速决。敌人以水和火属性为主，其中新怪物魔法师会使用冰魔法，特殊效果十分高，使用机器人种族的主角要留意被冰住。沿路来到第二层时，尤多会向主角提示正确的道路，主角只需要跟随尤多的提示选择就可以了。第三层要面对一只中型火属性怪物，此怪物主要有两种攻击方式，一种是近身回旋攻击，另一种是远程放出电击，玩家稍作留意即可轻松将它击倒。



ACT.2

战斗区域 亚空间实验制御设施

刚进入亚空间实验制御设施时就遭到大量原生生物袭击，正当众人逃离时，突然有一位少女冲进来将所有原生生物击倒。经过交谈后得知这位少女是G组织的综合调查部成员，名叫露米娅·韦伯，是前作英雄伊桑·韦伯的妹妹，对G组织莫名感到讨厌的艾米莉亚立即与露米娅发生争执，最后决定先一同救人并守护制御设施。本关主要任务是守护制御装置不要被怪物破坏，怪物主要以光属性为主。在每个守护地点都设有时限性的屏障暂时阻挡怪物的前进，玩家要善用这些屏障。

BOSS战 アルテラツゴウグ

本关BOSS是一条光暗属性同体的双头白色巨龙，攻击方式大致上跟草原的火龙差不多，用尾、原地移动时身体带攻击判定，双头会同时放出光与暗属性的攻击，推荐使用远程武器攻击它的尾部。



从切尔西处得知一直昏迷的尤多终于苏醒，一番寒暄后，尤多与众人成为了朋友。另外，Little Wing的统筹者乌鲁苏拉也回到了クラッド6，她告诉艾米莉亚一些关于旧文明的事情。同时尤多见到美佳后，觉得她很像自己族人所侍奉的大地神，但是大地神留下的记忆体却在那次卡修村的浩劫中被黑衣少年抢走了。为了报仇和夺回记忆体，尤多希望能和众人一起战斗。

本章结束后，系统开放行星纽提斯的移动许可，并开放自由任务“流水の神殿”、“樱华の法击”、“凶飞兽讨伐”和交换任务“星灵惑星の赛钱箱”，同时尤多成为同伴。

第五章 跨越时空的邂逅

ACT.1

战斗区域 エルバルス雪山

通过新闻得知，格拉尔各地近期频繁发生神秘失踪事件，而已被找到的失踪者都有着不明原因的记忆丧失症状，负责搜寻失踪者的工作人员也下落不明，于是主角被委托寻找失踪的工作人员。来到雪山碰见同样执行任务的露米娅，于是便一起开始搜索工作。本区域以水、土、暗属性的怪物为主，众人对于这个区域居然出现被SEED感染的怪物觉得很奇怪，听过艾米莉亚的分析后，露米娅对她的分析能力感到惊讶。进入内部设施后会遇到个大型自律兵器，要留意它会经常向你投放大范围炸弹，而且威力惊人，玩家需要留意炮弹的攻击方向，利用紧急回避来避开攻击。



ACT.2

战斗区域 地下洞窖

众人进入洞窖便听到叫喊声，发现被SEED感染的工作人员，由于他们已经丧失了理性，惟有在不伤害到他们的情况下将他们击倒。任务条件是将所有被SEED感染的的工作人员击倒，怪物以暗属性为主，有些墙壁需要主角将特别爆弹移动到需要爆破的位置，移动方法就是向特别爆弹攻击即可，要注意那些特别墙壁背后的隐藏房间是有工作人员在的。最后会遇到一只叫SEED·アーガイン的怪物，虽然它的实力不怎么样，但要小心周围的杂兵，它们的冰魔法容易将主角冻结。

战胜SEED・アーガイソ后，尤多突然感应到卡谷族侍奉的大地神，却被黑衣少年击倒，这次一系列的失踪案件也是他所为。这时美佳再度出现，少年却悬斥她为“反叛者”。少年离开后，艾米莉亚将事情的经过报告给克劳齐和乌鲁苏拉，据悉最近参加亚空间发生器置研究的人有部分出现幻觉实体化的现象，这也可能是那名黑衣少年捣的鬼。

本章结束后，系统追加自由任务“燃ゆる银世界”、“冰雪の洞窟”、“最果ての实验基地”，交换任务“乐园卫星の里酒场”和EXTRA任务“白き旅人”。

第六章 梦的完结

ACT.1

战斗区域 VRマシソ森

由于インヘルト社的亚空间研究计划发生众多事故，致使赞助商纷纷脱离，インヘルト社决定召开紧急会议，而夏目代表的儿子米祖鲁也会参加，居然他就是那个白发黑衣少年！得知这一消息后，克劳齐答应与G组织共同调查此事，要求露米娅先跟随主角他们进入VR模拟设施作实战训练。本区域就是《PSO》经典作战场地——森林，怪物以水和土属性的为主，也是《PSO》中的经典怪物。要注意的是本关所出现的障碍虽然不会伤到主角，但只要主角碰触到就会被送回开始点。

ACT.2

战斗区域 VRマシソ洞

本区域同样是《PSO》经典作战场地——洞窟，出现的怪物以火为主，但同样也会有水土雷属性的怪物。来到第三层需要注意的地方就是翼龙，虽然攻击方式跟《PSO》时代差不多，但光线喷射变成火焰，射程和持续时间更长，要小心对付。





BOSS战 ドラゴン

本作的火龙的攻击方式与以前有很大分别，首先它会向主角正面冲击，近身时会有旋转攻击和甩尾攻击，在它前面的时候它会用头槌和喷火。原地动作时身上还带有攻击判定，钻地后的洞口会持续喷出抛物线火球，主角要时刻留意龙的动作，善用紧急回避。

结束实战模拟训练后，克劳齐告诉主角，经过调查，米祖鲁目的是要夺取旧文明遗产，最终目标就是艾米莉亚。为了避免艾米莉亚遇到危险，克劳齐决定今后的任务都不再让艾米莉亚参加。但艾米莉亚却不知道克劳齐的一片苦心，还以为自己被大家抛弃，心里很难过。



本章结束后，露米娅加入队伍，系统开放自由任务“プラント奪还”、“灼热の霞角兽”和交换任务“砂漠地带のオアシス”。

第七章 重要的东西

ACT.1

战斗区域 インヘルト社设施

艾米莉亚的失踪让克劳齐焦急不已，主角告知大家艾米莉亚是为了得到大家认同，独自去调查インヘルト社的机密地带。到达インヘルト社的私有地后尤多感觉到美佳的存在，于是众人跟随着他的感觉便开始搜索行动。本区域难度不大，但陷阱很多，可以靠主视角射击将陷阱击破，以免防碍战斗。来到インヘルト社施设后发现全是被SEED感染的生物，但经过露米娅的分析，大家眼前所见到的只是VR模拟的虚像而已。此时尤多再次感觉到美佳的强烈气息，要求大家继续到深处搜索。

ACT.2

战斗区域 思念体リュクロス



本区域怪物全部都是暗属性，场地北面的主要通道被两道红色屏障给挡住去路，主角要先调查屏障让露米娅分析解决方法，然后分别到东、南、西面踩开关，每踩一个开关需要一位同伴留下，三个开关同时踩下后再回到北面通道就可以了。最后遇到的怪物是会随着主角使用的武器属性而变更自身属性，要注意它变更后的属性来更换相应的武器。

尤多顺着自己对美佳的感应，找到了晕倒的艾米莉亚，她苏醒后场景恢复为原状。但艾米莉亚并不相信主角和尤多是为了救她，最后还是克劳齐的出现化解一切误会。克劳齐不再限制艾米莉亚参与任务，但要求她不能够再贸然行事，而是和大家一起共同战斗。

本章结束后，系统追加自由任务“黒き星に巣くうモノ”、“星の伤痕”和交换任务“机械惑星の秘密结社”。

第八章 通向绝望的序曲

ACT.1

战斗区域 ハピラオ禁止区



本任务的主要目的是让艾米莉亚进行亚空间发生装置的调查，每找到一个瓦砾隐藏的装置，就切换第一人称观察模式，然后再让艾米莉亚测试演算，任务中必须保证她的存活。当艾米莉亚完成演算后，突然遇到两只大型怪物，尤多在千钧一发之际召唤出圣光幻兽攻击，得以脱离怪物的魔爪。

BOSS战 アジンゴウム・ギジンゴウム

本关BOSS为两只土属性大型怪物，它们的攻击方式虽然看起来很搞笑，但也不能忽视，尤其要注意它们的合体技，在高速旋转的同时喷出强力的火焰。当其中一只被打倒后，另一只的攻击速度就会上升，不过他的攻击方式很单调，利用远程攻击不难战胜它。



梦幻之星 携带版2

ACT.2

战斗区域 デネス・レリクス

打倒BOSS后，艾米莉亚也完成了亚空间的预测演算，并发现失踪的同盟军士兵的行踪。他们现在正处于自己的记忆实体化空间デネス·レリクス，于是众人便决定进入这个根据记忆再现的VR空间デネス·レリクス。本任务有两个地方需要踩机关开锁，第一个机关踩点顺序是绿、红、蓝、黄，第二个机关黄色踩点会有个柱子挡住，先呼出第一人称观察模式将柱子击破，接着就可以踩机关，顺序是绿、蓝、黄、红。来到最后的房间见到了米祖鲁，他承认一连串事件都是他引起，失踪的人并不是失忆，而是被他把精神抽离了肉体。为了展示力量，他使用记忆实体化，瞬间便将亚空间从デネス·レリクス变成被SEED侵蚀的同盟军司令部。

BOSS战 マザ・ブレイン

BOSS是个不会移动的活靶子，虽然玩家可移动的空间很小，不过有防御和紧急回避就足够了。利用连续攻击系统可以轻易对BOSS造成大量伤害。



米祖鲁原来是被旧文明的统治者——太阳王卡姆哈所支配了身体，而美佳是卡姆哈的妻子太阳妃，但如今美佳不但不肯回到他的身边，并且表示无论如何都要阻止他的野心。此时インヘルト社代表夏自也赶到了这里，见到自己的父亲时，米祖鲁突然恢复了自己的意识，他央求父亲为了格拉尔的未来将他杀死，因为他已经没办法再阻止卡姆哈了。原来卡姆哈还没能完全支配米祖鲁的身体，美佳告诉大家，卡姆哈还没有掌握最后的钥匙，现在还有阻止他的机会。

本章结束后，系统追加自由任务“踊る珍鸟”、“虹色の法兽”、“电脑の化身”、EXTRA任务“红の战鬼”以及交换任务“星灵惑星の赛钱箱”。

第九章 终焉的银河

ACT.1

战斗区域 货物用列车

主角一行人进入インヘルト社的货柜车内进行列车调查，但触动了电脑警报，系统作出防御措施，要舍弃车辆进行引爆。本关主要目的就是守护爆弹避免引爆，主角要善用限时保护装置，怪物以光和土属性为主，守关怪物则是火





ACT.2

战斗区域 亚空间研究设施、海底レリクス

来到列车头，发现开车的人是克劳齐，原来乌鲁苏拉的目的是一边追赶卡姆哈，一边将载满爆弹的列车去亚空间研究设施引爆，可是爆炸时间比预期的提早了，逼不得已克劳齐才会停车。本任务前半部分到进入研究设施怪物以火和雷属性为主，后半部分到达海底レリクス，怪物则以光和火属性为主。一直到达海底レリクス最底层，终于追上了卡姆哈。

BOSS战 人类形态的卡姆哈1

卡姆哈此时还没有展现出全部力量，他只有一种攻击方式，节奏也很慢，抓住空隙攻击他即可。

被击倒的卡姆哈突然向艾米莉亚发动袭击，虽然美住及时出现，但终究不是对手，被卡姆哈吸收进体内。原来美住和卡姆哈所说的"最后的钥匙"就是指美住自己，卡姆哈得到这"最后的钥匙"后，已经完成好他的"理想"亚空间场所，众人决定不惜一切代价也要粉碎卡姆哈的野心。

第终章 Save This World

ACT.1

战斗区域 天守阁

因为身处亚空间的关系，进入天守阁主角就会和外界失去联系，也不能中途返回，必须一口气完成本章的全部任务。天守阁一路上都是些超强的怪物，以暗属性居多，例如《PSO》的经典怪物死神、机忍和海牛等等。由于接下来要面对连续三场BOSS战，在这里要注意保存实力。

ACT.2

BOSS战 人类形态的卡姆哈2

卡姆哈比第一次时攻击速度快了很多，而且还会放出两个分身，不过攻击时依旧会出现明显的空隙，可以趁此机会反击。如果能善用及时防御的话，会有更多的反击机会。

ACT.3

BOSS战 太阳王卡姆哈

太阳王卡姆哈分别有两个形态。第一形态是暗属性，攻击方式有圆周攻击、追踪剑、投掷炸弹等等，受到一定伤害后还会追加毒气和天罚光束等招式。其中天罚光束比较难躲，可以尝试利用及时防御。第二形态是光属性，攻击方式难缠了许多，其中跟踪机雷很难避开，但可以用一些攻击范围较远的打击系武器将它打掉。受到一定伤害后，卡姆哈追加黑暗沼泽、重力球、全屏天罚和弹幕攻击等攻击方式，大多都是多段攻击，很容易给主角造成重创甚至秒杀，要养成受到攻击后立刻吃药的好习惯，紧急回避和及时防御依然是对抗BOSS的主要手段。



不可一世的卡姆哈终于被众人打败，他的旧文明复兴计划和抹杀人类的野心，也随着他精神的消逝而消失的无影无踪。而美住也到了和众人分别的日子，虽然自己的精神也将要消失，但曾经和众人相处的那段日子使她感到无比幸福。格拉尔太阳系也终于迎来了真正的和平，克劳齐和乌鲁苏拉喜结连理，切尔西离开了Little Wing专心经营自己的酒吧，尤多和艾米莉亚依然是亲密的玩伴，而我们的主角为了提升装备和等级，继续着自己的冒险征程（笑）。



《梦幻之星 携带版2》很好地解决了前作中出现的各种不合理问题，系统即使还称不上完美，却也得到了质的提升。丰富的任务和收集要素、自由多变的角色育成系统、以及更加完善的网络功能，保证了游戏的耐玩程度，使玩家流连忘返。此外，游戏中再现了一些经典的ACG要素，如《EVA》中的绫波丽套装和朗基努斯之枪、《Fate/Stay night》中Saber和Archer的服装武器、大人气的电子虚拟歌手初音未来等等，为游戏增色不少。

掌机市场扫描

对于近期多款对应官方系统为6.0和6.10的游戏不能在5.50GEN–D2运行的问题，GEN小组终于给出了回应，他们会在法国时间的12月15日放出5.50GEN–D3自制系统，新系统将解决采用新加密方式的ISO的运行问题，并且可能还会加入一些新功能。好，下面还是让我们来看一下最近的掌机市场行情吧。

栏目主持：乌冬



每年的年底电玩市场的价格都会有大幅波动，造成该现象的主要原因是商家备货过元旦，过完元旦后又马上要筹备春节假期的货源。如果各位玩家朋友近期有想买的电玩商品，建议价格接近心理价位就尽快出手，接下来一段时间因为受两个假期旺季影响，价格马上就要涨起来了。

承接11月下旬的跌势，本月的PSP整体价位仍呈现继续下跌的趋势，PSP go黑色报1570元、白色报1590元，由于该机型尚无破解，商家通常会送些试玩版游戏或捆扎PSN点卡一起出售，捆扎包的价格就多个50元～80元。如果需要购买PSN上的正式版游戏，建议还是让商家代劳，一来免却了麻烦，二来在购买的时候也可以跟商家谈些优惠，通常能拿到PSN消费点价格的8～7折。PSP–3000性价比最高机型仍是黑色，报1115元，跌势明显，推荐给预算不多的朋友。白色报价1150元，比黑色要贵上个几十。银色报价1290元，虽然有所下跌，但仍处于高位水平。最后就是缺货的彩色系里的绿色终于摆上货架，报1380元高价，其余的红、蓝、黄继续处于缺货状态，根据商家透露，最近一次到货要到元旦前后。V3主板的PSP–2000继续大量涌上市场，各色均货源充足，基础色黑色报980元、白色报1030元，银色报1035元，彩色系里雏菊蓝报990元、薄荷绿报975元、熏衣紫、大红、粉红报980元。对于小P的行情，手头预算不多的朋友的最佳选择是基础色里黑色的3000型，近来的价格极具性价比，不喜欢黑色的朋友也可以选择白色，价格也不是贵很多。喜欢银色和彩色系的朋友建议观望购买，连不是很受欢迎的绿色价格居然到了1380元，价高的原因无非就是缺货，等到了月底大货一到价格会滑落一下，可以到时再购买。对于实在缺预算的学生朋友，V3主板的PSP–2000是不二选择，但是个人还是建议添点预算入3000型来得安心吧，毕竟购买2000型对于不熟悉市场和产品的学生朋友来说风险太大。

上月下旬上市的NDSi LL货源陆续得到补充，价格亦由高位下探至1620元，对该机型有爱的朋友建议等到本月中旬，到时价位有望再下跌。NDSi黑色报1215元，蓝色、绿色报1260元，冰蓝、白色报1290元。韩版NDSL全色系报770元，店里的促销套餐连上烧录卡不足800元，性价比很高。





由于破解造成的货源紧张而使得主机价格居高不下，这就是PSP-3000现在在市场上面临的现状，而经历了经济危机冲击的消费者们对于高价商品（高于心理价位）还存在着一定的抵触心理，于是就导致了供求双方难以达成的共识。在PSP-3000的阵营中，只有黑色主机的价格和货源还能够满足市场需要，而对于主机颜色有较高要求的消费者则更多的转而购买PSP-2000。但是从PSP主机5.03以上版本无法破解开始，库存中积压的V3版本PSP-2000被迅速消化，粉色、红色、薄荷绿色的全新机已经难觅踪影，为了填补这部分空缺，一些商家甚至又打起了V2主板的注意，通过更换主板销售翻新机，单机零售价在1450元左右，虽然有些商家会直接告知消费者主机更换过内部主板，类似于硬降等等，但是该类主机来源混乱，即便购买时没有问题，日后遇到刷机更新时难免出现BUG，因此不少对PSP-3000刷机方式感到苦手的消费者就这样掉进了陷阱。近期比较折中的做法还是购买PSP-3000黑色，而PSP go基本上已经暂时宣告退出主流市场，在角落里等待破解之日的到来。

发售不到一个月的时间，NDSi与NDSi LL就已经在市场上形成了共存。前者并没有出现降价的迹象，依然稳定在1450元的全套价格上，而后者首发三种颜色中酒红色最为抢手，市场上已经出现了断货，而黑色，白色单机价格在1600元左右，巨大的机身和屏幕吸引了不少人的目光。按照任天堂掌机的惯例，等到不久之后欧版及美版发售，价格便会有明显的下调，对主机地区版本没有太多要求的玩家可以继续等待一段时间。



一下子又到了一年的最后一个月，在过去的两周里，NDSL主机价格一如既往地稳定，韩版的主机价格仍然是市面所有NDS里最便宜的，报价为780元。发售不久的NDSi LL的也陆续到货，加上并不虚高的价格，不少商家已经开始清NDSi的库存了，NDSi LL的报价在1580元左右。NDSi里黑色、白色和红色货源充足，黑色和白色报价为1180元，配上烧录卡、收纳包等配件一套基本在1350元左右，而红色单机则要1380元。

PSP方面，PSP go并没有受到市场的青睐，价格也在逐步下滑，目前港版的黑色和白色都是1680元，而美版的主机价格已经降至1580元。PSP-3000里黑色和银色价格略微上浮，黑色涨到了1190元，银色则卖1350元，价格一直居高不下的白色主机终于迎来小幅度的下调，最新报价是1400元，而彩色主机则仍然缺货。V3主板的PSP-2000由于缺货，黑色主价格也涨到1090元，其他颜色价格则稳定在980元。估计在圣诞节前主机价格还会有所上升，想在近期购买主机的朋友可要趁早出手啦！

由于V3主板的PSP一直没有能完全破解，致使刷机使用的低容量记忆棒价格也水涨船高，原装的32M卡由原来的35元涨至50元。16G组棒的价格有所下降，16G MARK2报价230元，16G极速红卡报价260元。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP go	PSP（3000型）	PSP（2000型）	iDSL	NDSL	NDSi	NDSi LL	MSD（16G）	MSD（8G）
广东广州	沈朗	1570	1180	980	—	770	1215	1620	260（HG）	110（HG）
广东深圳	久圣电玩	1630	1250	—	1070	850	1250	1650	250（Mk2）	150（HG）
北京	绿洲电玩	1550	1200	1100	800	820	1180	1650	320	180
陕西西安	快乐多电玩	1680	1190	1090	980	780	1180	1580	260（HG）	160（HG）
安徽合肥	顶点电玩	1550	1180	1200	950	600	1150	1600	220	120
哈尔滨	鑫星电玩	1560	1120	800	800	500	1140	1500	210	110
福建厦门	快乐多电玩	1650	1250	1080	—	850	1200	1650	300（HG）	180（HG）
浙江杭州	江城博晶电玩	1700	1200	1450	—	1000	1250	1750	250	140
山西太原	逸豪电玩	1680	1250	1100	—	900	1250	1650	320	180

硬件短消息

栏目主持：乌冬　文 就爱360

最近看了一个关于汽车配件价格调查的节目，同样的配件，在汽车4S店要价2000多元，但到了汽车配件市场，只卖500多元。其实，任何产品的配件市场都存在这样的问题，掌机配件也是，同样质地的收纳包，可能一个卖10元，另一个卖100元。这中间的巨大价差自然成了厂家还有商家的利润，因为销售本身存在众多环节，如果想要去除暴利，恐怕不是那么简单的事情。下面看看近期有什么新周边问世吧。

PSP go 6合1套装

品名：PSP go SoftJac 6-In-1 Pack
种类：套装
出品：Konnet Technology
对应机种：PSP go
官方价格：19.99美元



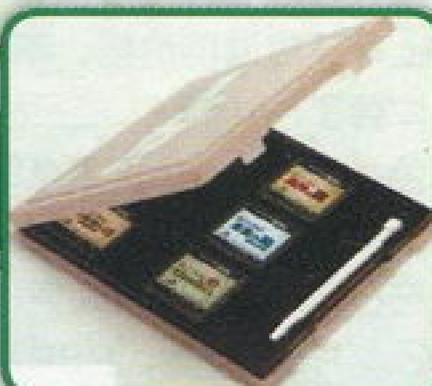


套装产品，要的就是性价比。这款PSP go专用配件套装，包含了6种配件，价格还不到20美元。套装中包含了PSP go用保护壳、腕带以及屏幕贴膜等配件。其中保护壳以及腕带分别有黑色和白色两种颜色，适合不同喜好的玩家。

《雷顿教授》套装

品名：Layton Part
种类：套装
出品：Hoames
对应机种：NDSi
官方价格：55.99美元



这款《雷顿教授》周边套装中包含了保护壳、卡带收纳盒、主机收纳包等配件。其中保护壳通体红色，分为前盖和后盖，可以将NDSi主机整体保护起来。收纳包在外形设计上很有特色，有点像雷顿用的书本。卡带收纳盒除了能容纳6枚游戏卡带外，还能放下一支触控笔。所有配件都印有游戏相关Logo。用这套周边玩游戏的话，可是代入感十足的哦。

PSP go保护包

品名：レザーケース
种类：保护包
出品：CYBER
对应机种：PSP go
官方价格：1980日元




如果你对前面介绍的索尼生产的PSP go携带包不感冒，那就再看看这款吧。这款包包采用了类似钱夹上翻盖式设计，PSP go可以很容易地放入其中。底部进行了镂空处理，不会影响充电、耳机插入等操作。背面还有腰带扣，可以将包包挂在腰带上或者书包带上。

PSP go携带包



品名：PSP go ポーチ
种类：保护壳
出品：SCEJ
对应机种：PSP go
官方价格：1600日元

PSP go体型缩减不少，以往的PSP包包肯定是不适合了。如果你还没有给自己的PSP go买包包，不妨关注一下这款携带包吧，它可是由SCE生产的哦，出身正统。包包采用尼龙做材质，内部则有毛绒，可以防止机器的外壳磨损，并可以缓冲震动带来的冲击力。开口使用双拉链设计，放入、拿出机器都很方便。另外包包的正面还有还有独立的兜兜，能够放入耳机、记忆棒等小配件。

NDSi支架





品名：プレイスタンドDSi
种类：支架
出品：HORI
对应机种：NDSi
官方价格：1480日元

玩游戏的时候想偷懒吗？那买一个NDSi专用的支架吧，它可以把NDSi主机支撑起来，让玩家不用一直用手举着主机。如果用NDSi看电影，那放在这个支架上就更方便了。支架完全按照NDSi的外形设计，可以牢牢地将主机卡住，不用担心会掉下来。底座部分则增大了面积，能够稳稳地立在桌面上。支架的角度能够随意调节，适合不同的角度观看画面。比较特别的是，支架还能垂直旋转，让NDSi竖起来，对应某些需要竖向游玩的游戏。



NDSi LL收纳包

品名：NDSi LL Bag
种类：收纳盒
出品：GameTech
对应机种：NDSi LL
官方价格：945日元

那边NDSi LL刚刚上市，这边就有厂商推出了专用包包。包包采用了EVA材质，可以很好地保护主机不受伤害。NDSi LL的特点就是大，而这款包也同样，除了能放入主机外，还可以放入4枚游戏卡片以及触控笔等小配件，适合外出时使用。包包有黑色和红色两种颜色可选。



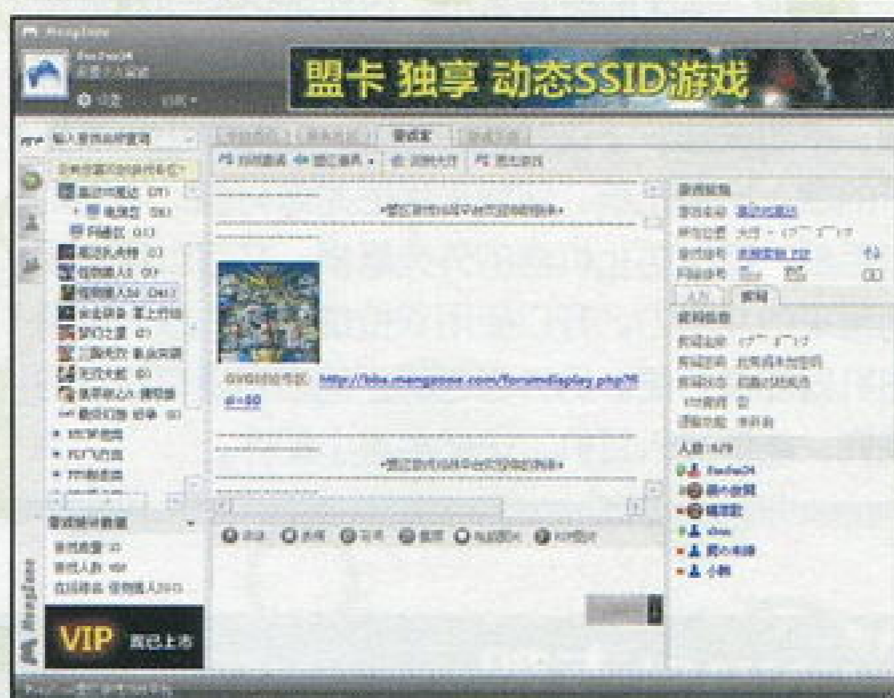
盟区战卡

——豪华天线版使用评测

盟区

在国内，PSP玩家线上联机最多使用的要数盟区掌机对战平台了，稳定的网络以及盟区战卡的一站式服务备受玩家们的青睐，现在登录盟区，每天都有数百玩家在线联机，真可谓热闹。厂商如今推出了盟区战卡豪华天线版、相比之前的经典版，容入更多方便玩家的设计和内容，现在就让我们来看一看。

盟区战卡"豪华天线版"的12大亮点



1.全机种制霸：全面支持PSP、NDS、WII等主机无线Wi-Fi网络对战、浏览网页（除游戏主机外，还支持任何Wi-Fi设备接入互联网：如iPhone、iPod Touch）。

2.多平台兼容：盟区战卡全面兼容官方平台以及民间对战平台。

3.54M高速连接：支持无线局域网标准IEEE 802.11b/g，上网更迅速、游戏无拖慢。

4.独创1拖N联机对战：一块战卡可同时连接多部主机上网对战，适合聚会比赛等场合联机使用。

5.轻松组建家庭局域网：战卡独家支持无线AP基站模式，无需另外购买路由器，即可支持台式机与笔记本或更多台式机共享上网，轻松组建家庭局域网。

6.即插即用：配合盟区对战平台软件，战卡将能自动配置网卡IP、自动扫描SSID，任何人都能轻松使用。

7.独家附赠盟区VIP尊贵体验卡：免费获得价值90元的一年VIP服务，享受更多联机乐趣，终身不受限制的连平台所有游戏。

8.天线版盟区战卡，在保持原有功能的基础上，进行了全面升级！信号更强！范围更广！联机人数更多！

9.质高增益外置天线、纯铜低阻尼外置天线接口、镀金内置天线扣及串联型天线电路设计。

10.随机赠送USB2.0底座，让您的盟卡可以适应各种桌面情况，随意调整信号收发方向。同时独创的双头USB接口设计可以有效的弥补主板USB供电不稳的问题，给您提供更加稳定的外部联机条件。

11.保修服务：正版盟区战卡享受三月保换一年保修的放心质保服务，让联机对战无后顾之忧。

12.专业技术支持：针对国内玩家并不精通网络使用的情况，盟区战卡的客服人员将时时在线解答您的问题。

盒子

盟区战卡豪华天线版采用黑色包装盒，中间印有盟区战卡的新LOGO，整体外观给一种种酷炫的科技感。背后印有盟区战卡豪华天线版的十二大亮点，以及产品内含物品说明。让玩家通过包装就能了解产品的全部信息。



内含物品

产品包含内容包括：可扩展天线的盟区战卡、SAM天线、USB底座、驱动光盘以及价值90元的一年VIP卡。相比经典版的3个月，豪华天线版的一年VIP足够玩家在线上爽个够了吧。



盟区战卡正面



天线版盟卡特写，正面长条造型像一个U盘，表面印有盟区战卡的标志和官方网站，方便玩家随时下载驱动和盟区客户端。而底部相比正面要圆滑点，底部表面经磨砂处理，有利USB的插拔。

对比

笔者以前入手的经典版和新推出的豪华天线版外形比较。另一边的天线接口采用镀金处理，保证长时间使用也不会出现接口生锈和接触不良的问题。插入天线可以有效增强盟区战卡的信号强度及范围、同时也是经典版所没有具备的功能。



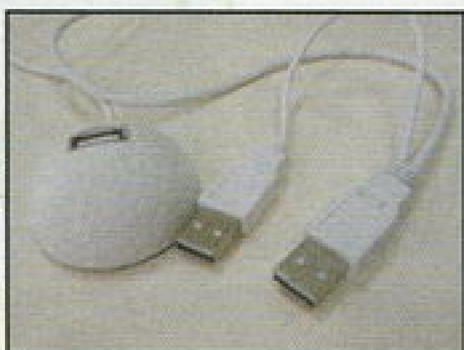
插入

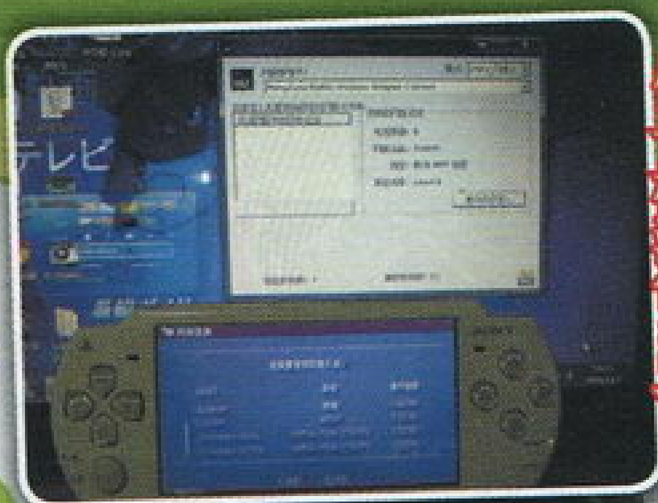
战卡插入底座时稍微紧了一些，但也因此保证了牢固，由于加重的关系，插上战卡的底座也十分稳，其产品设计师可谓建功了，天线可以随意旋转，指向玩家使用方向是最为合适。



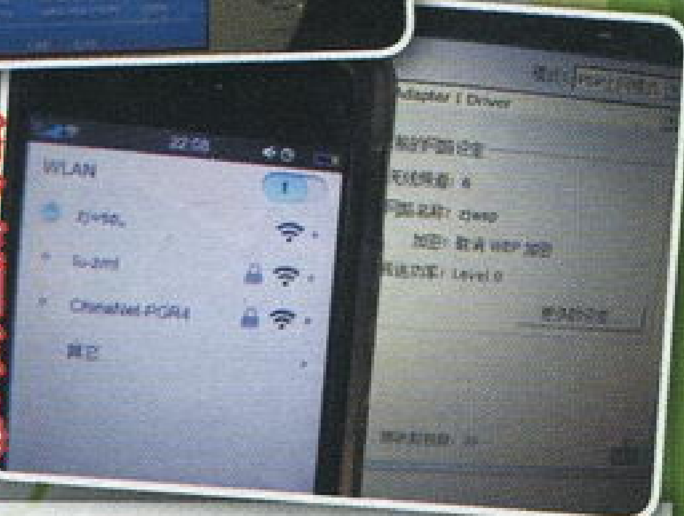
底座

底座设计像切开一半的高尔夫球，颇有创意；这一个小小的USB底座还有点重量，底部更没有防滑海绵，避免插入盟区战卡后出现倾倒；有两个USB接口，如果家里有移动硬盘的朋友们对这设计应该不陌生，通过两个USB口同时供电，解决部分电脑USB接口供电不足的问题。





信号检测(PSP)



信号检测(手机)

上网

使用盟区战卡驱动搭载的盟区战卡控制台，除了可以实现在线联机外，还可以无线AP基站模式（PSP上网模式）让PSP和其他使用WLAN上网设备共享上网。这里笔者即使使用自己的手机，也能通过盟区战卡上网模式浏览网页。信号方面，由于豪华无线版信号加强了，即使把盟区战卡置于关闭的房间内，玩家在门外大厅进行PSP上网和线上联机都不会有影响，信号依然强劲。

联机

游戏测试，自然少不了《怪物猎人 便携版 2nd G》，包括单独联机测试与一拖二联机测试，结果十分流畅，例如约朋友在家联怪物猎人，但又不够四人的时候，这时候用盟区战卡登录盟区对战平台就帮大忙了。另外盟区平台还独家支持多SSID游戏联机，例如《头文字D》、《游戏王GX2》等，正版盟区战卡或VIP均可享受这项服务。

PSP防火墙

另外平台还为VIP和盟卡认证用户提供了PSP防火墙服务，可以其他PSP以及网络设备接入主机，避免对当前网络造成占用、干扰等情况。

售价方面，相比129元的经典版盟区战卡，169元的豪华无线版要实惠不少，信号增强、附加USB底座外、VIP时间扩更展至1年，这几点综合起来无疑让豪华天线版更具性价比。加上《梦幻之星携带版2》、《机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS》等PSP联机大作近期纷纷涌现，盟区平台必定更加火爆，强烈推荐给喜欢联机的P掌机玩家们，现在正是入手的好时机。



文 C.H.1. 编 乌冬

PSP软件学院

在联通iPhone广告的轰炸下，终于按捺不住，决定购入iPhone 3GS。想来想去，最终还是买了港版。没办法，谁让联通版的iPhone不带Wi-Fi呢。如果买了联通版，那就着了道，想不用联通3G业务都不成。虽然联通一再宣称已经大幅降低了3G上网资费，1MB大约3毛钱，比起移动是便宜，但仔细算算还是够贵的。有无线热点的地方，还是用Wi-Fi上网好。下面看看最近PSP软件业有什么新东东出炉吧。

模拟器

FCEU-PSP新版发布



PSP上的FC模拟器FCEU-PSP于11月下旬放出V0.3版。新版将源代码从FCEUltra V0.98.12更改到了FCEUltra Mappers Modified版；增强了对Mappers的兼容性；修复了Mapper 163、164的错误；改进了菜单渲染。新版对中文游戏的支持有所提高，南晶科技制作的FC中文游戏可以运行了，像《最终幻想Ⅶ》、《魔界传说》等。喜欢FC游戏的朋友可以关注一下。

自制软件

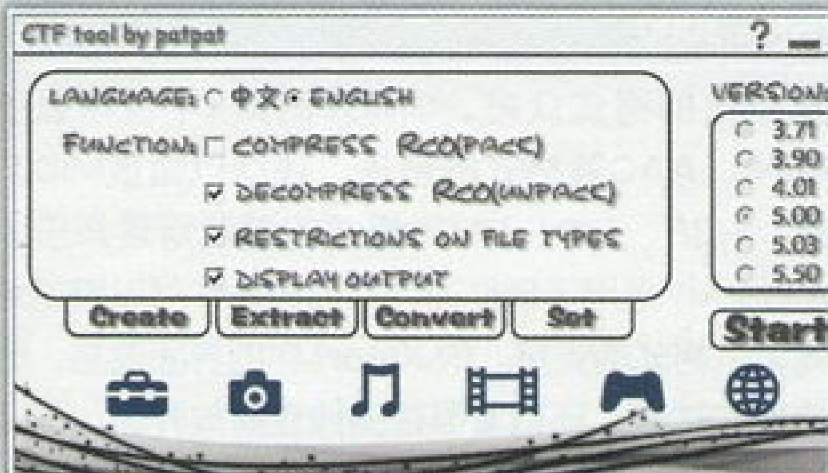
Game Categories新版放出



PSP上的分类插件Game Categories于近日放出V10、V11两个新版。新版加入了网络更新选项，可以更新游戏分类；加入了系统选项能够显示、隐藏归类；减少了容量；解决了内容浏览器方面的错误；修复了部分自制软件无法运行的问题。使用时，注意文本需要以UTF-8格式保存，否则软件会无法识别。如果自制软件中没有icon0.png图片文件，那会以默认图片替代显示。

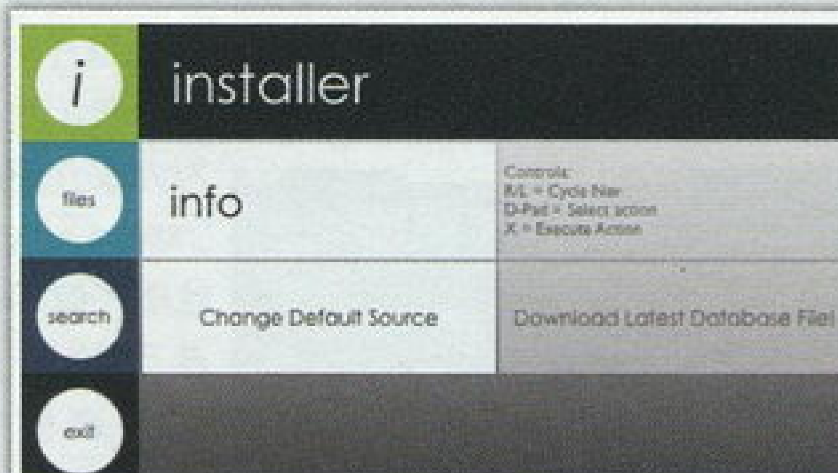
CTFtool GUI新版公开

PSP上的主题制作软件CTFtool GUI于11月25日放出V3.5版，新版修复了PMF模块的错误以及解压RCO模块不正确的问题。CTFtool GUI内置中文、英文两种语言界面，默认是英文界面，运行程序后通过Set选项可以更改为中文界面。



PSPInstaller新版推出

PSP上的自制软件、主题更新软件PSPInstaller于12月初发布V2版。新版采用了全新的菜单界面；加入了对下载的自制软件的更新功能；能够读取记忆棒内任意文件夹中的文件；解决了无线连接的问题；支持ZIP格式的压缩文件。



Shin新版公开

PSP上的RM播放器Shin于近日发布V0.3版。新版已经支持RV40视频解码器以及AC、AAC-LE音频解码器。Shin是继Reality之后的PSP上第二款RM视频播放器，作者是国内玩家ZhangYouFu。但是，Shin播放RM视频仍旧不流畅，不过能在PSP上看到RM视频就已经很让人激动了。



同人游戏

《禁区求生》推出

又有国人制作的同人游戏发布啦，而且制作者花生糖还是位MM哦。《禁区求生》是仿《扫雷》的一款PSP益智游戏，游戏规则简单，玩家要将疑似地雷的地方插上红旗。游戏的界面很漂亮，有科幻的感觉。游戏时，用PSP的方向键控制光标移动，按○键确定，按×键取消，按△键标记红旗，按START键退出游戏。



《PSPMario》新版发布

PSP上的以马里奥为主角的游戏《PSPMario》于12月6日放出V0.02版。新版增加了硬币数量；加入了部分经典音效；修复了一些小错误。游戏以FC上的《超级马里奥Ⅱ》为蓝本制作，场景几乎一致。游戏开始可以从马里奥或路易中选择一人进行游戏，按×键跳跃，按START键暂停。



GMGearMX使用教程

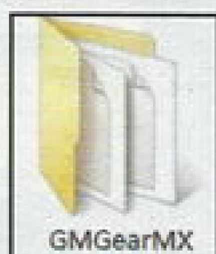
软件名称：	GMGearMX
软件作者：	Gama
最新版本：	V1.3
适用机种：	PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000

PSP自带的音乐播放功能缺陷多多，这也成为很多软件作者的动力所在，意图开发功能更加优秀的音乐播放软件。从PSP被破解的那一刻开始，PSP上的音乐播放软件就层出不穷。本次，我们为大家介绍的GMGearMX就是一款PSP专用的音乐播放软件，它的最大亮点是支持的格式众多。GMGearMX不仅可以播放MP3、AAC等格式的音乐，还可以播放MID、GBF、NSF、SID、YM等格式的游戏背景音乐。GMGearMX采用了插件设计，通过插件可以增加对不同音乐格式的支持。GMGearMX的界面漂亮，更支持换肤功能，还有着很炫的独立播放界面。下面就让我们一起看看GMGearMX的具体使用方法。

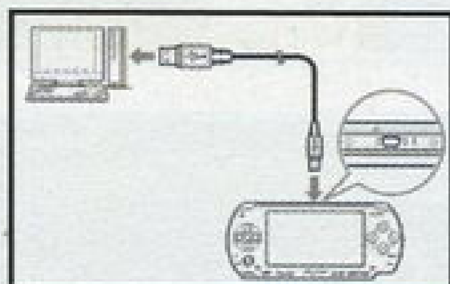


安装指南

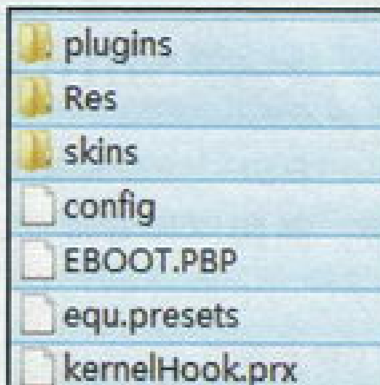
1 在口袋光环DVD的实用软件\PSP目录下找到名为GMGearMX的压缩包，并解压到自己电脑。



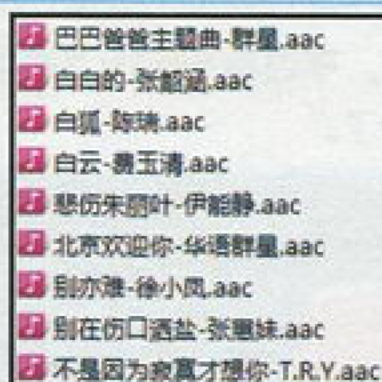
2 将PSP通过USB连线与电脑相连。



3 将名为GMGearMX的文件夹以及文件夹内包含的所有文件拷贝到记忆棒PSP\GAME目录下面。

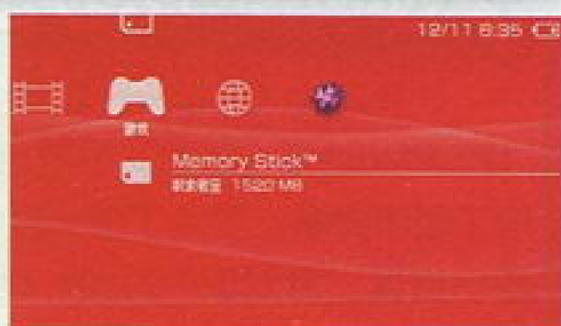


4 将各种格式的音乐文件拷贝到PSP记忆棒的任意目录内。



快速上手

1 在PSP XMB主界面中找到记忆棒图标。



2 找到GMGearMX软件，按确定键开始运行。



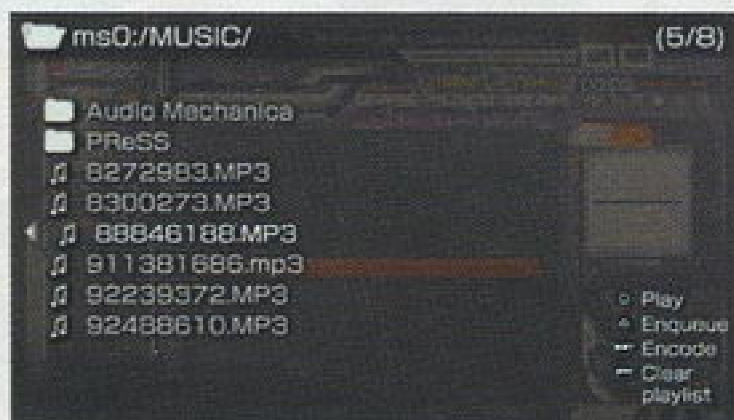
3 首先进入软件的主界面，GMGearMX的界面简直可以用花哨来形容。



4 按PSP的□键进入文件浏览器，用方向键的上、下移动光标，按方向键的右进入下级目录，按方向键的左返回上级目录。



5 找到歌曲后，按○键开始播放。如果选中目录后按○键则会播放整个目录内的歌曲。



6 按□键回到主界面，此时在主界面中可以看到播放的歌曲列表，同时会显示歌曲的播放时间、文件类型、码率、歌曲名称等相关信息。

按键	说明
L	播放上一首歌曲
R	播放下一首歌曲
↑	光标上移一行
↓	光标下移一行
→	快进歌曲
←	后退歌曲
○	播放音乐
START	停止播放音乐

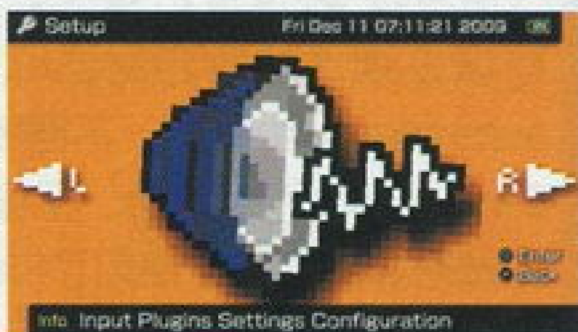
7 GMGearMX内置了多个炫酷的独立播放界面，音乐播放过程中按△键可以进入播放界面。



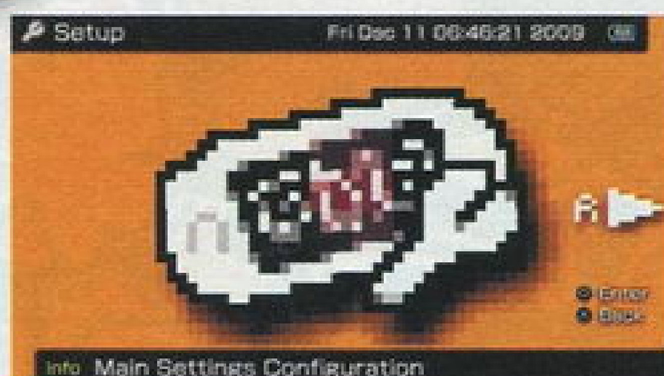
8 按□键则可以调出播放界面选择菜单，再用PSP方向键的左、右来选择不同的播放界面。



9 按△键可以回到主界面，主界面中按SELECT键进入系统设置菜单。GMGearMX的系统设置菜单也很特别，每个项目都有一个特大号的图标，通过按L、R键切换不同的项目，按○键确定，按×键返回。



10 在Main Settings Configuration选项中可以对播放细节进行设定。



11 GMGearMX支持皮肤更换，在Main Settings Configuration选项中，按L或R键切换到Skins菜单，选择皮肤后，按○键确定，稍后软件会更换为所选的皮肤。

12 如果用户不习惯GMGearMX默认的按键设定，还可以更改按键。在Main Settings Configuration中，按L或R键切换到Controls菜单，能够更改播放、暂停、快进、快退等功能对应的按键进行设定。



13 在Input Plugins Settings Configurations选项中，可以对软件内置的输入插件进行设定。

14 在Output Plugins Settings Configurations选项中，则可以对软件内置的输出插件进行设定。



15 在About GameMusicGear选项中可以查看软件的版本号等相关信息。

GMGearMX的音乐播放效果不俗。而对于多格式的支持，更是给喜欢欣赏游戏背景音乐的玩家惊喜。不过，GMGearMX的界面实在太过个性化了，刚开始接触可能会不太习惯哦。但用过以后会发现，GMGearMX的确是款优秀的音乐播放软件。



NDS软件学院

神游的iDSi终于要推出了，之前还小小期待了一下，毕竟是全中文的界面。不过，最近又听闻，iDSi无法访问美国、日本等其他国家的软件商店，只能访问中国的软件商店，这样的话，可用软件数量将大大受到限制。下面看看近期NDS上有哪些有趣的东东出炉吧。

软件新闻

MoonShell新版公开

NDS上的多媒体软件MoonShell于12月2日放出V2.08版。新版能够设置启动密码，密码可以通过运行misctools目录下的SetPassword.exe程序来设定；能够运行4032KB至4077KB容量的NDS自制软件；为moonshl2.ini内的设定选项加入了英文说明；修复了无法正确识别浏览器扩展卡的问题；加入了是否显示隐藏文件的选项；添加了类似DPG视频播放器的音乐播放器界面，在MP3文件上按住A键不动可以进入此界面；解决了部分WMA格式的音乐无法播放的问题；修正了当播放模式设定为单曲循环时，无法提取GBS等类型的音乐文件播放长度的错误。



Beup Live新版发布

NDS上的聊天软件Beup Live于近日放出V0.6版。新版修正了登陆后1分钟会断开的错误；运行更加稳定。使用Beup Live，你可以在NDS与你的Windows Live Messager（MSN）好友进行聊天。有兴趣的朋友可以去软件的官方网站http://beup.supercard.fr看看。不得不提一下，虽然Beup Live界面普通，但官方网站的页面却做得非常漂亮，使用了Flash动画，动感十足，还有澎湃的背景音乐。



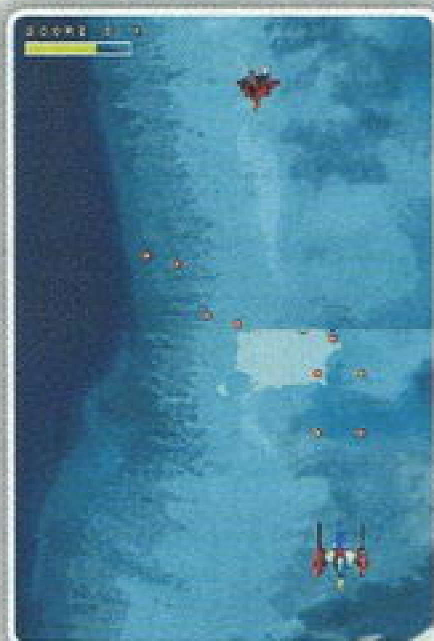
《DSxWunsch》制作意向调查征集

由国人制作的DSxReader有很长一段时间没有更新，各种说法云云，其实真正的原因是在制作全新的版本，新版本改名为DSxWunsch，增加了文件管理、音乐播放等功能。为了尽量满足大部分用户的需求，因此作者想收集部分NDS玩家的意见，再考虑是否加入一些特殊的功能。另外因为作者现在参加工作，因此制作软件的时间会比以前少很多，但是制作组做出承诺，不会放弃更新此软件。调查的网址在http://www.sojump.com/jq/171774.aspx，国产掌机自制软件的发展，需要你的支持。



《Xplosive Combat》新版公开

NDS上的飞行射击游戏《Xplosive Combat》于12月3日放出V1.0版。新版加入了新菜单，可以进行开始新游戏、载入进度、查看最高分数等操作；加入了5名新敌人；游戏结束时，能够退回到主菜单。在NDS上运行软件，标题画面中按B键进入游戏，游戏时上、下屏都会显示游戏画面。游戏中按R键或B键射击，按START键暂停，再按B键回到游戏。



《Super Smash Bros Rumble》新版公开

NDS上的格斗游戏《Super Smash Bros Rumble》于11月26日放出V0.7版。新版加入了8个新关卡、10名新角色；改变了标题界面；采用了新的动画；可以通过多种方式解锁角色。



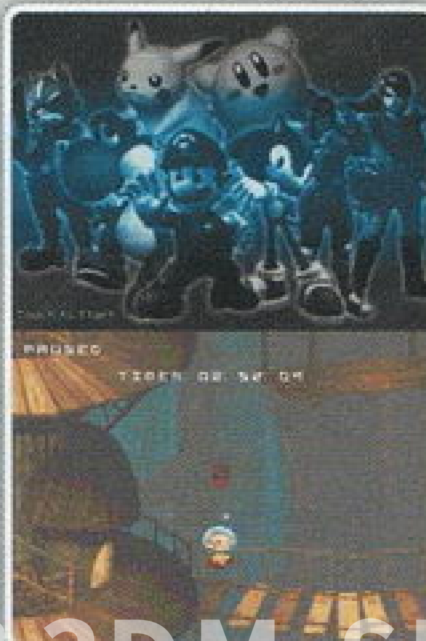
《Destruere》新版放出

PSP上的飞行射击游戏《Destruere》于11月27日、12月2日、12月6日分别放出V1.0、V1.1、V1.2等多个版本。新版解决了消灭部分敌人不计入分数的错误；加入了暂停功能；修改了部分音效；加入了全新武器，威力更强大。游戏时，NDS上屏显示分数等信息，下屏显示游戏画面，按NDS的A键发射子弹，按START键暂停。



《Sonic Rumble》新版推出

NDS上的动作游戏《Sonic Rumble》于近日放出Beta1、Beta1.1、Beta1.2、Beta1.3等多个版本。新版内置了3名角色；修复了众多小错误；更改了背景音乐；在屏幕下方加入了新地图。



S8DS使用教程

软件名称：	S8DS
最新版本：	V0.5
软件作者：	Flubba
相关网站：	http://www.ndsretro.com

对于国内玩家来说，认识GG（GameGear）是从GB开始的。很多人玩过黑白画面的GB后，开始幻想，掌机如果能显示彩色画面那有多好。继而知道了，原来GB还有个竞争对手GG，采用的是TFT彩色液晶显示屏。只可惜，由于价格、渠道等多种原因，国内大部分玩家无缘GG。如今，我们只能在模拟器上重温GG游戏的乐趣，怀念那段逝去的岁月。

曾经在GBA上战果累累的软件开发者Flubba终于转战NDS平台。而他的首部作品，便是GG模拟器。S8DS可以在NDS上运行GG、SMS以及SG-1000等机种的游戏。在今年的7月份，Flubba开始了S8DS的开发，如今，5个月的时间过去了，S8DS也逐渐走向成熟。S8DS对游戏的模拟效果不错，画面流畅。而且S8DS的功能丰富，支持即时存档、亮度调节等众多功能。S8DS的最新版是12月2日放出的V0.5版，新版加入了对老式游戏机Coleco Vision的支持；增加了对Mode3图形的支持；修复了Mode0、1、2图形的错误；改变了文件浏览器的颜色；加入了虚拟键盘。新版S8DS最大的亮点是可以运行Coleco Vision游戏，看来作者打算将S8DS打造成为多机种模拟器。下面让一起看看S8DS的安装和使用方法吧。

安装指南

1 在口袋光环DVD的实用软件\NDS目录下找到名为S8DS05Bin的压缩包，并解压到自己电脑，接着再文件夹里的S8DS.nds文件以及Extras文件夹拷贝到烧录卡内存根目录中。


Extras
文件夹


S8DS.nds
NDS 文件
226 KB

2 在烧录卡内存根目录下新建名为S8DS的文件夹。

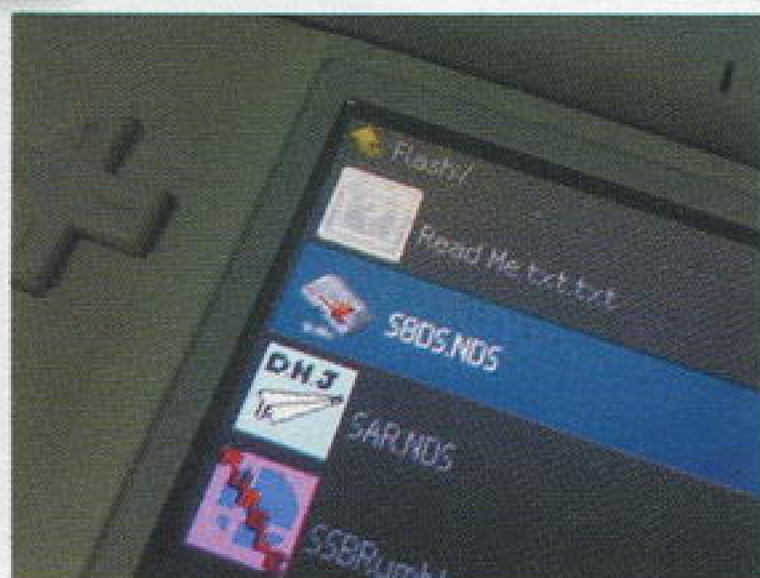

S8DS
文件夹

3 将游戏ROM拷贝到烧录卡内存的任意目录内。

Aladdin (J).gg
OutRun (UE) [!].sms
pac.sms

快速上手

1 打开NDS，找到S8DS并运行。



2 首先进入主界面，上屏会显示雪花画面，同时按NDS的L、R键则可以进入主菜单。



3 S8DS的菜单分为三个大项，使用L、R键切换不同的项目，每个大项中又有不同的小项。用NDS的十字键移动光标，按A键确定选项。

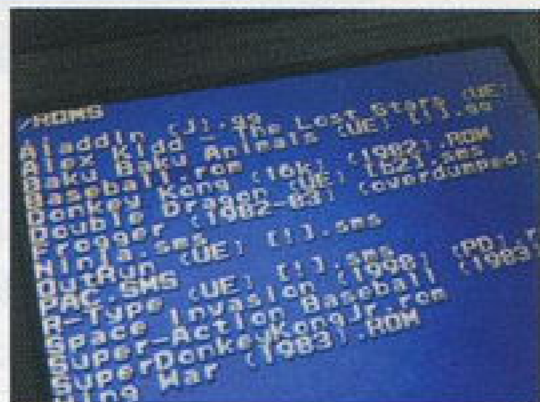
英文	说明
File	文件菜单，进行载入游戏、保存进度等操作
Options	设置菜单，进行更改按键、改变画面尺寸等操作
About	关于菜单，可以查看按键操作说明等信息

4



首先切换到File菜单，选择Load Game进入文件浏览器。

5



找到游戏ROM后，按A键开始运行游戏。

6

运行SMS、GG、SG-1000游戏时，上屏显示游戏画面，下屏则显示蓝屏。

NDS按键	游戏主机按键
↑	↑
↓	↓
←	←
→	→
A	1
B	2
START	暂停
SELECT	重启
L+R	进入主菜单

7

如果运行的是Coleco Vision游戏，由于Coleco Vision主机的游戏手柄类似电话键盘，按键很多，所以下屏则会显示虚拟的键盘辅助玩家操作。

8

游戏中，同时按L、R键进入主菜单，在File菜单中选择Save State选项可以保存当前进度。

英文	说明
Load Game	读取游戏ROM
Load State	读取游戏进度
Save State	保存游戏进度
Save Settings	进度设置
Eject Game	退出游戏
Power On/Off	关闭主机，显示雪花画面
Reset Game	重启游戏

9

如果觉得按键设定不习惯，可以进入Options菜单中的Controller选项中更改按键设定。不过S8DS无法对每一个按键进行单独设定，但是可以设置连打、交换A、B键等。

英文	说明
B autofire	B键连打
A autofire	A键连打
Controller	切换1P、2P控制器
Swap A-B	交换A、B键位置
Use X as GG Start	将X建设置为GG的START键
Use Select as Reset	按SELECT键重启
Use R as FastForward	按R键快进游戏

10

在Options菜单中的Display选项中，我们可以对屏幕亮度、画面尺寸等进行调节。

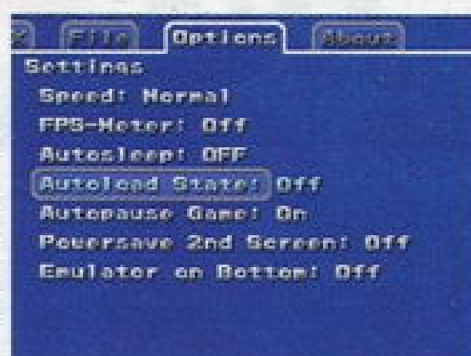
英文	说明
Display	放大、缩小画面
Scaling	调节显示模式
Gamma	调节画面亮度
Color	改变画面色彩
GG Border	改变GG游戏边框颜色
Perfect Sprites	启用完美精灵
Disable Background	禁止显示背景
Disable Sprites	禁止显示精灵

11



通过Color选项，可以改变游戏画面的色彩，能够让画面变为黑白。

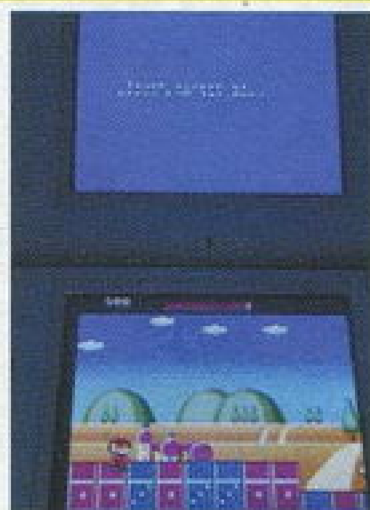
12



在Options菜单中的Settings选项中，我们可以对游戏运行速度、自动睡眠等功能进行设置。

英文	说明
Speed	调节游戏运行速度
FPS-Meter	FPS计量
Autosleep	自动睡眠
Autoload	自动读取游戏进度
Autopause	自动暂停
Powersave 2nd Screen	游戏时关闭下屏
Emulator on Bottom	下屏显示游戏画面

13



如果将Emulator on Bottom选项中的Off改为On，那上下屏画面会颠倒，下屏显示游戏画面，上屏则显示菜单。

试着用S8DS运行了《Out Run》、《阿拉丁》、《双截龙》等SMS、GG游戏，运行效果十分不错。画面贴图基本没错误，而且比较流畅，声音也正常。不过S8DS对Coleco Vision的模拟还有些问题，载入了《大金刚》、《太空侵略者》等游戏，都是黑屏。S8DS使用简单，而且功能丰富，以Flubba的功力，相信日后S8DS会更加精彩。

烧录卡新闻站

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 乌冬

NDSi LL火热上市，部分烧录卡可以使用

在NDSi LL公布之初，很多NDS玩家对NDSi LL是否使用了新的加密手段十分关心，毕竟任天堂在前段时间加强了对烧录卡的打击力度，目前的新游戏都已内置了反烧录程序，很多使用山寨烧录卡的玩家已经苦不堪言。现在，NDSi LL已经正式上市，我们也对NDSi LL的烧录卡兼容性做了测试，测试发现NDSi LL可以使用原生支持1.4系统的烧录卡，例如前不久出产的黄金版DSTTi，备受好评的EZ Ⅵ和R4的正统的接班Hyper-R4i都可以顺利在新主机上运行。而对于并不支持1.4系统的烧录卡，像是AK2i等均是无法运行的，所以目前准备购机的玩家要尽量选购原生支持1.4系统的烧录卡。

M3/G6

厂商：GBalpha

网址：www.gbalpha.cn

M3DSR/G6DSR双核系统更新

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	双核版M15 1.44第二版
存储	microSD卡（SDHC）		

GBalpha小组在12月1日对M3DS/G6DS Real的双核系统进行了维护升级，这次更新后，双核系统中的樱花版内核核心系统为v1.44 X第二版，原版的核心系统则为v4.6X。此次更新GBalpha主要为游戏的即时存档加入了上下翻页的功能：

· 游戏即时攻略加入L键上翻页和R键下翻页功能；

· 解决了《洛克人EXE 流星行动》（4432）回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题，现在可以正常游戏；

· 修正了《宠物蛋的全方位频道》（4434）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

· 修正了《罪恶覆灭计划 刑警新兵》（4463）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

· 修正了《乔纳斯兄弟》（4437）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

· 修正了《占星术DS》（4442）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

· 修正了《乐高印第安纳琼斯2 冒险再续》（4445）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

· 修正了《200本古典书》（4447）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

· 解决了《捉鬼敢死队》（4451）不能正常使用即时存档的问题；

· 解决了《林林兄弟与巴纳姆贝利马戏团》（4457）不能正常使用即时存档的问题；

· 修正了《动物星球 兽医生活》（4461）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

· 修正了《马里奥&索尼克 携手冬季奥运会》（4467）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

· 解决了《巫术 生命之楔》（4469）回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题，现在可以正常游戏；

· 修正了《公主的旋律》（4472）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

· 解决了《芭比与三个火枪手》（4477）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题和不能正常使用即时存档的问题；

· 解决了《美食从天而降》（4484）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题和不能正常使用即时存档的问题；

· 修正了《乐高摇滚乐团》（4485）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

· 修正了《无敌风火轮赛车 第五战队》（4486）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

· 修正了《最好的朋友 我的马儿》（4487）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

· 修正了《超级狗明星》（4489）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

· 修正了《乐高印地安纳琼斯2 冒险再续》

（4491）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；
·修正了《雷顿教授与魔神之笛》（4492）回避码对策问题，现在可以正常游戏；
·修正了《宠物仓鼠明星》（4495）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；
·解决了《料理妈妈3》（4499）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题和不能正常使用即时存档的问题；
·解决了《茶犬的房间DS4》（4500）回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题，现在可以正常游戏。

EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V i

网址：www.ezflash.cn

EZ5PLUS/EZ5I新版内核发布

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	2.0 RC8
存储	microSD卡（SDHC）		

EZFlash小组于12月9日发布了EZ5系列的最新内核固件，在这次更新中EZFlash小组主要修正了部分大容量TF卡的启动问题，并解决了一些周边产品的支持问题，同时在第一时间通过内核解决了《塞尔达传说 灵魂轨道》的问题：
·增加硬件版本显示
·新增长文件名滚动显示；
·为金手指增加了注释显示；
·FAT2错误；
·为EZ5i添加了《吉它英雄》的手柄支持功能；
·修正了一些16GB TF卡不能启动的问题；
·修正了近期带有反烧录补丁的游戏《好想告诉你:情感培育》（4301）、《任天堂礼物 精品风格》（4336）、《光之四战士 最终幻想外传》（4353）、《海腹川背·旬》（4354）、《召唤之夜X 泪之王冠》（4370）、《疯狂兔子 回家》（4376）、《罪恶覆灭计划 刑警新兵》（4377）、《芭比与三个火枪手》（4381）、《洛克人EXE 流星行动》（4432）、《宠物蛋的全方位频道》（4434）、《200经典书籍》（4447）、《马里奥&索尼克 携手冬季奥运会》（4467）、《巫术 生命之楔》（4469）、《雷顿教授与魔神之笛》（4491）、《料理妈妈3》（4498）、《茶犬的房间DS4》（4499）、《怪兽敢死队》（4508）、《夺宝猎人》（4512）、《懒懒熊节拍》（4513）、《塞尔达传说 灵魂轨道》（4526）。

Hyper-R4i

厂商：R4

网址：www.hyper4i.cn

Hyper-R4i系统更新

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	1.56
存储	microSD卡（SDHC）		

Hyper-R4i小组在11月24日对Hyper-R4i的内核固件进行了系统更新，此次更新改进了烧录卡的游戏引擎，并修正了即时存档和即时攻略的一些功能：
·改进了Hyper-R4i的游戏引擎，目前的最新版本的游戏引擎是3.5rd Edition；
·修正了即时存档和即时攻略的一些问题；
·改进了金手指和软复位的功能；
·修正了游戏过程中的死机问题；
·修正了一些自制软件的兼容问题；
·支持包括了更多的NDS和NDSi的混合游戏；
·支持了最近的反烧录游戏《我的私人教练》（3922）、《经典填词游戏》（3929）、《经典填词游戏》（3938）、《我的烹饪教练》（3939）、《我的烹饪教练》（3949）、《我的烹饪教练》（3952）、《经典填词游戏》（3970）、《我的烹饪教练》（3980）、《我的烹饪教练》（4040）、《口袋妖怪 心金》（4168）、《口袋妖怪 灵银》（4169）、《马里奥和路易RPG3》（4171）、《沙加2 秘宝传说 命运女神》（4186）、《偶像大师 华贵星辰》（4187）、《金田一少年的事件簿 恶魔杀人海航》（4192）、《狼与香辛料 渡海之风》（4207）、《偶像大师 华贵星辰》（4187）、《王国之心 358/2天》（4225）、《蓝龙 异界的巨兽》（4258）、《王国之心 358/2天》（4261）、《真·女神转生 奇幻之旅》（4263）、《马里奥与路易RPG3》（4267）、《多湖辉的头脑体操第3集》（4269）、《多湖辉的头脑体操第4集》（4270）、《钢铁大师》（4271）、《马里奥&索尼克 携手冬季奥运会》（4273）、《闪电十一人2 烈火》（4247）、《闪电十一人2 暴雪》（4248）、《马里奥&索尼克 携手冬季奥运会》（4291）、《元素猎人》（4327）。

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE



胧月 提供

Falcom决定发售《伊苏 I&II》的广播剧CD



日本知名游戏厂商Falcom决定于12月26日推出以旗下RPG《伊苏Ⅰ》和《伊苏Ⅱ》为题材的两张Drama CD，名字分别为《伊苏Ⅰ 失落的古代王国》和《伊苏Ⅱ 天空的失乐园》，售价各为3150日元。

这次的CD包含原作游戏的正篇剧情和原创章节，演出阵容在OVA《伊苏》的基础上又给多名配角起用了全新的声优，主要人员见右表：

亚特鲁·克里斯汀：草尾毅
多奇：玄田哲章
达姆、旁白：银河万丈
菲娜：川澄绫子
蕾雅：植田佳奈
莎拉·特巴：寺田はるひ
洁娃：赤池裕美子
哥邦：大西健晴
鲁塔·简玛：森训久
达雷斯：小杉十郎太
莉莉娅：喜多村英梨
萨达：千叶进步
玛利亚：斋藤千和
哥特：远近孝一
吉斯：佐藤拓也
巴诺亚：タルタエリ

在东京某录音棚内，声优们录音完毕后就接受了媒体的采访，下面就来直接听听他们对本次演出的感想吧。

——录音完毕后，现在的感想是？

草尾毅：两部作品的录音都很愉快，也很卖力。为了让听众们能听得开心满意，大家都很努力地完成了自己的工作，希望大家能够喜欢。

银河万丈：感觉这次开篇的旁白篇幅比平时要多，原以为能就这么按部就班地完成录音的，没想到后期又冒出来一个名叫“达姆”的伏兵需要我来演绎。达姆一直想打败亚特鲁，不过这样一来游戏也会BAD END了吧，于是本大人就有意输给了他。（笑）

川澄绫子：《伊苏》是我以前就知道的作品，这次能参加录音真的很高兴。

植田佳奈：这是个有着久远历史的作品，因此录音前我就干劲满满，很期待自己的配音成果。

小杉十郎太：很高兴能跟以前就熟识的演员们一同出演。

——CD中最值得听的部分是？

草尾毅：亚特鲁与达姆的最终决战，亚特鲁与菲娜、莉莉娅两人的离别。在游戏中，亚特鲁每到一个新地方都会与当地的女主角搞好关系，最后却要因为冒险而神经大条地与女主角分别，留下一群期期艾艾呼唤着“亚特鲁”名字的怨妇。（笑）希望大家能在CD中领略一下这个满脑子只有“冒险”二字的混蛋。

玄田哲章：亚特鲁对菲娜的一心一意，以及和魔物的对决！在亚特鲁走投无路之际突然出现的多奇也很帅哦。

川澄绫子：最后与亚特鲁离别的场面。

植田佳奈：个人推荐多奇的登场场面。虽然他以后会成为同伴，但这次多奇的登场充满紧迫感，而且有让人忍不住笑出声的独特气氛，强烈推荐。

小杉十郎太：果然还是我（达雷斯）和草尾（亚特鲁）的对决场面吧。

斋藤千和：银河先生的旁白实在太棒了，我从头到尾都听得很入迷，全部值得一听！

——大家各自扮演的角色如果是日本人的话，从事什么职业比较适合呢？

草尾毅：亚特鲁的话应该是自由职业者吧。居无定所，以一技之长辗转全国，不到关键时刻体现不出他的作用。平时不起眼，职责来临时当仁不让，看来反倒不适合走主角式的人生呢。（笑）

植田佳奈：蕾雅是吹口琴的，现在应该是个音乐家吧。考虑到吹口琴、为大家唱歌等事迹，作为声乐家或音乐家会比较合适。

喜多村英梨：尽管莉莉娅还是个孩子，却有着无限的可能性。以她天真烂漫的性格，我想应该什么事情都能做得好。面对发生的事件会果断地投入解决，这种性格的她应该可以在演艺圈或艺术界有所作为。普通的OL也完全可以胜任，果然还是万能型的啊。

银河万丈：达姆去当地下的外科整容医生。（笑）

——请在最后对粉丝们说一句话。

草尾毅：系列的老玩家也好，因为CD初次踏入《伊苏》世界的新人也好，请务必听听本CD，假如你能和朋友分享CD的感想那将是我的荣幸。

玄田哲章：冒险之旅和淡雅凄美的恋爱！这是能让你心跳不已的CD。

银河万丈：请各位注意使用安全，真有可能被石化。（笑）

川澄绫子：能出演这个深受大家喜爱的作品，我感到很荣幸。不管是否知道原作，这次的CD都能让听众感受到乐趣所在，请务必一听。

植田佳奈：这是一出正统的冒险故事，适合所有年龄层的听众。请务必要喜欢上《伊苏》，拜托了。

小杉十郎太：《伊苏》果然棒！

喜多村英梨：《伊苏》是素质、剧情和角色都非常棒的作品，CD化以后依然充满乐趣。更多的人通过《伊苏》来欣赏大家的美声，我在前辈们出色的表现下显得并不起眼，但如果您今后在某个地方见到我，能称赞一句“那个场面演得不错哦”，我想我们一定可以聊得很愉快。

斋藤千和：能够参加这部沉淀悠久的作品真的非常光荣。世界观稳固，无论哪位都可以体验到个中乐趣，希望大家仔细聆听。



■后列左起タルタエリ、赤池裕美子、高桥伸也、佐藤拓也、寺田はるひ、森训久、远近孝一、大西健晴、千叶进步、麻生智久。
前列左起小杉十郎太、银河万丈、植田佳奈、川澄绫子、草尾毅、喜多村英梨、斋藤千和、玄田哲章。

胧月：我作为《伊苏》的门外汉对此CD很感兴趣，系列FANS更不要错过。



红木、有角、三倍速……


■可能是制作人稍微偷了点懒，只有左手上有插孔，所以这火箭筒也只好委屈左手拿了。


■采用红木材质的最大好处——天然形成的造旧被弹效果，你看机体上那么多的小孔……


■接近十万日元（约合人民币七千多块）的价格让笔者再次对这东西的真实性产生了怀疑。

常看“万花筒”栏目的读者可能知道，笔者一直以来都在介绍各种模型和手办，今天的主角是出自《高达0079》，将于2010年2月上市的扎古Ⅱ型夏亚·阿兹纳布专用机。这款模型采用天然高级红木为原料，纯手工雕刻而成，刀工细腻而不失机体冷硬的风格，整体形态栩栩如生……

嗯，我实在忍不住要吐槽了。红木？第一次看到这些图片时，笔者真觉得这是不是哪个PS高手搞来KUSO的，不过在请教了Google之后，看到它在キャラホビ2009展会上出现过，才确信这东西确有其物。说实话，从模型的角度来看，这台“红木有三”实在是一般，比例不合，可动性差都是显而易见的缺点。不过从另一个角度看它却是不折不扣的精品：采用高级天然木材制作彰显了品质的高贵，而纯手工制作更增加的产品的艺术性。官方的宣传中就说道，由于是手工制作，所以这些产品每个都会有些许不同之处，正好突出了“Custom”（专用机）的味道。另外，随产品还附送了豪华的收藏箱，更突出了产品的气质。你说这样的模型，一个你得卖多少钱？（乌冬乱入：“我觉得怎么着也得两万日元吧！”）两万日元？那是成本，99750日元起！你别嫌贵，还不打折，你得研究高达粉丝的购物心理……


■想收藏这么个宝贝也不容易，防火防潮防虫蛀的环境是最基本的，另外抛光打蜡估计也少不了。



盲先知：顺带一提，这玩意儿的原产地是中国。



乌冬提供

给电影造势，《超时空要塞F》痛电车登场！

剧场版《超时空要塞F 虚空歌姬》已于11月21日上映，为了给电影做宣传，制作方可是下足了本，不但在东京池袋举行了首映活动，并且还在池袋的电车站内投入了大量的平面广告。在所有的平面广告中，最引人注目的还要数在山手线行驶的两列痛电车，这两列电车的车门都印上了电影角色的彩绘，彩绘一共有16种，每列电车有8种，包括了公主、雪莉露、兰花和瓦尔基里，吸引了不少行人的目光。



■电车站墙上的大幅平面广告。



▲一列电车上只有8种，想看齐全部还得多坐几次了。



■电车站的柱子上也有。



■16种彩绘里以雪莉露和兰花居多。



▲身为男主角的公主只有一种，还没瓦尔基里多……



胧月：从11月21日起如坐针毡的感觉一直持续至今，高质枪版何时流出啊啊啊啊……

宅回首

OTAKU

栏目主持：阿鲁

在某些人的诱惑下，我最终还是忍不住将新番日剧《欺诈游戏2》给看了，看完我就后悔了……如此神作不能一口气看完实在是一种煎熬，等着盼着看日剧什么的最讨厌了！

萌属性解析篇 腹黑（下）

成熟型腹黑

人之初性本善，没有人一生出来就是拯救世界的英雄或是企图毁灭世界的野心家。不过随着年龄的增长，接触的人和事多了，人的性格就开始慢慢发生变化了，于是一种矛盾的性格就诞生了。

小说来源于生活却高于生活，动漫作品更是如此，在这里又要提到《银魂》这部集诸多要素为一体的动画（为什么我要说又……）。废材眼镜的姐姐志村妙是一个美丽大方又对朋友关爱有加的大和抚子，不过从小就负担起道场的她却早早地接触到了社会的阴暗面，为



▶志村姐姐，你就别再虐待那只猩猩了吧。

了将父亲留下的道场保留下来，她甚至忍辱负重到高级场所担任陪酒女。由于接触黑暗的东西太多，因此她的内心也开始慢慢发生了变化。世上最可怕的人莫过于笑里藏刀的人，而志村妙绝对是这类人的典范。一边微笑一边对某偷窥大猩猩进行人道毁灭般的攻击对她来说已经是轻车熟路了，擅长做碳烤煎蛋的她对待朋友也是无微不至，在足以催人心智的微笑面前，废材眼镜、白色天然卷一干人等一次又一次将那几乎能致命的煎蛋一口一口地慢慢吃掉，人生有此一姐，也算是不枉此生了。

新番动画里此类腹黑娘也不少，《肯普法》里受全校师生敬仰的学生会会长三乡雫就是这样一个角色，不但一开始就暗地里袭击变身为女生的濑能名津流，后来更是明目张胆地“袭击”男生版的濑能名津流，虽然她声称目的是为了调查手戴白色手环的肯普法以及调停者，不过我看她和濑能名津流的约会也挺开心的嘛。虽说有着暧昧的关系，不过要是得罪了我们的会长大人那就等着挨刀子吧，而且三乡雫变身后也仅仅是身后的小部分头发变成白色，也许这也在暗示她腹黑的性格吧。



■会长大人，别再和那个不男不女的蓝头发搞暧昧啦！

黑化

之前介绍的那些人大多是因为某种原因导致性格扭曲露出了阴暗面，而接下来要介绍的不光是性格，甚至连灵魂都扭曲得不成人形。在一个名为雏见泽的村子里，住着一群善良的村民，小伙伴们每天都过着愉快安逸的生活。不过随着时间的推移，绵流祭日期的临近，可爱的同伴们一个个开始露出阴暗、嗜杀的一面。对可爱的东西毫无免疫力的礼奈拿起了柴刀、梨花酱用阴沉的声音预告惨剧的发生、出身名门的诗音一人分饰两角残杀村子里无辜的村民和同伴、刚搬到村子不到一年的圭一也将前来鼓励他的礼奈和魅音当做想要害他的人而无情地破坏掉。虽说这一切都是因为一种名为雏见泽症候群的疾病所导致，但突如其来的性格转变着实让观众虎躯一震。

最后要提到的是“《逆转裁判》系列”里出现的气质美女——美柳千奈美，这个气质优雅、楚楚动人的女孩一出场就将审判厅里所有人都迷得找不着北，可就是这样一个可人儿却是数起凶杀案的元凶。美丽的脸庞下隐藏的是无尽的怨恨，强大的怨念就连死后也不得安生，找准机会都要从冥界再度返回人间作祟一番。虽然千奈美本身的遭遇是值得同情的，可是当怨念和复仇的强烈意愿占据她大脑的同时，她的灵魂也因此扭曲，最终让她走上了一条不归路。但正是由于这种美丽与丑陋并存的强烈冲突感让美柳千奈美这一角色形象深入玩家的脑海，黑化的美丽女子如今活在了每个玩家的心中。

这里提到的腹黑类角色仅仅是冰山一角，由于篇幅关系，实在不可能把所有人气角色都拿出来说一遍，不然就算是做个专题也不够放，因此还请那些鲁鲁修饭、菲特众以及没有提到的各种腹黑角色的粉丝们多多包涵，实在有问题咱们书信交流，书信交流……



■拿柴刀的礼奈也很可爱对吧，对吧？

游戏美图秀

栏目主持：洋葱 

洋葱：你觉得如何？
阿鲁：图吗？嗯，这次的姑娘还不错。
洋葱：……哦，非常好，我赢了。
阿鲁：什么？
洋葱：这次所有图中只有一位女性，其他全是伪娘+女装+女体化。
阿鲁：&%¥%¥#@……



←
胧月：这不是乌冬最喜欢的那位……
洋葱：是啊，这是乌冬最喜欢的那位……
乌冬：你们（黑线）。



↑
阿鲁：金发双马尾、腹黑、伪娘……于是我对这动画片绝望了。









阿鲁：这是伪娘么？这真的是伪娘么？可是那胸……好吧，我OUT了。

洋葱：好吧，其实关于动画里出现的那胸……我也纠结了半天……

阿鲁：你们以为我会吐槽么……我偏不吐！

乌冬：我没有力气吐槽了……话说为啥不放卷子而是这玩意？

洋葱：文件夹里收藏的卷子图没一张能放杂志上的，我不敢……

乌冬：我懂了。



洋葱：提到女装，《公主公主》当然是少不了的。





经典主题乐园

CLASSIC GAMES THEME PARK



在网上看视频，各种游戏达人视频层出不穷，不过有个老美的视频倒是独树一帜。这位名叫James的玩家专门挑些FC时代的古董级垃圾游戏来说事，而且每次都把游戏骂得狗血喷头。久而久之，他在国内就得了个"喷神"的雅号。最近喷神做了一系列《恶魔城》的评论，倒是勾起了我回顾一下老《恶魔城》的想法。这次就和各位玩家分享一下我回顾的几款。

文 盲先知

好游戏永远不过时

本辑主题

恶魔城

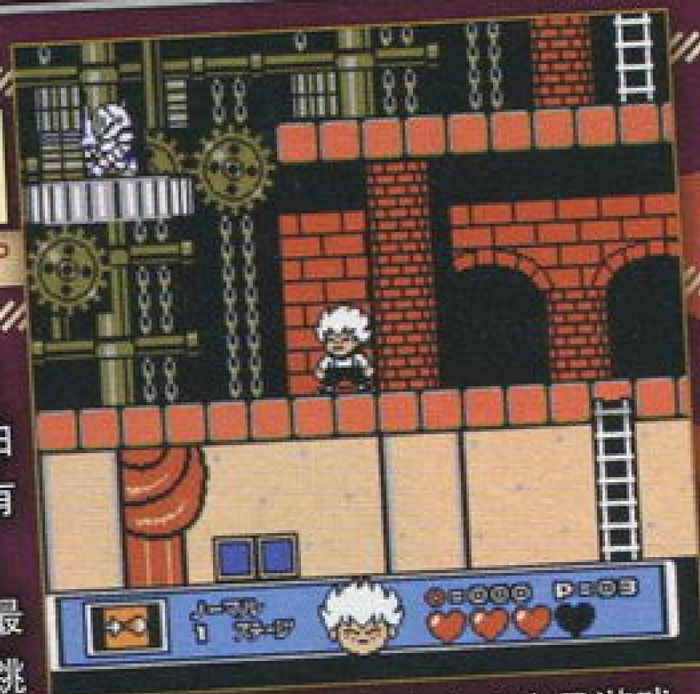


满月的夜晚，一座城堡沐浴在月光之下。成群结队的蝙蝠在塔楼间出没，邪恶的气氛似乎将月亮都染成了红色。这时，一位英雄手持长鞭出现在城门前。吊桥缓缓落下，他迈着坚定的步伐走向城中……作为一个经久不衰的系列，《恶魔城》有着相当多的衍生作品，这次就让我们来介绍几款可能很多人都没有玩过的分支作品。

恶魔城 小德拉古拉

类型：动作
年份：1990年

原机种：FC | 模拟器：NesterDs/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP



最先介绍的一款是FC上的外传游戏，这款游戏一改《恶魔城》阴暗恐怖的气氛，变得充满了欢乐要素，不光主角换成了德拉古拉伯爵的儿子"小德拉古拉"，游戏中的敌人也纷纷变成了Q版形象，有肥肥的蝙蝠、二头身的丧尸，甚至还加入了跳跃力超强的中国僵尸。游戏的场景不再局限在恶魔城里，云中、水下、沙漠、城市，到了最后甚至打上了太空。和其他《恶魔城》中僵硬的跳跃不同，本作里跳跃的手感非常轻松，硬直时间也很短，玩家可以很容易地在场景中跳跃。小德拉古拉的攻击方式也是游戏的重要要素，在初期他只能用单向的"妖气弹"进行攻击，而随着游戏的进行，玩家可用的攻击手段也越来越多，还包括了变身系统，在现在玩起来感觉也颇为有趣。另外，本作还推出过GB版，有兴趣的玩家也可以找来试试。



恶魔城 血族

类型：动作
年份：1994年

原机种：MD | 模拟器：PicodriveDs/PicoDrive | 适用机种：NDS/PSP

还记得在《废墟肖像》中登场的幽灵任务男Eric Lecarde吗？这并非他在系列中的第一次登场。早在MD时代，他就曾作为游戏的主角之一出现在《恶魔城 血族》中。（顺带一提，《血族》的另一位主角John Morris正是《废墟肖像》中Jonathan已逝的父亲。）虽然这是一款古老的游戏，但是其游戏性在今天看来也非常高。两位主角的武器不同，自然攻关过程区别就很大，精巧的关卡设计和适当的难度让玩家会有一次又一次挑战的欲望。就拿Eric来说，他的武器是阿鲁卡多之枪，不仅攻击时可以按住A键保持一个短暂的持续动作，能对某些敌人造成二段伤害（在《废墟肖像》中，这把长枪传给Jonathan后也保持了二段伤害的特效），而且可以蹲下蓄力，之后用长枪来个“撑杆跳”，可以跳到很高的地方。这些要素让游戏和以往《恶魔城》的玩法有着不小的差别。由于游戏中玩家需要在欧洲各处冒险，所以场景方面也相当丰富，例如第三关比萨斜塔的场景，倾斜的塔身加上迷宫般的路径，能给人留下很深的印象。

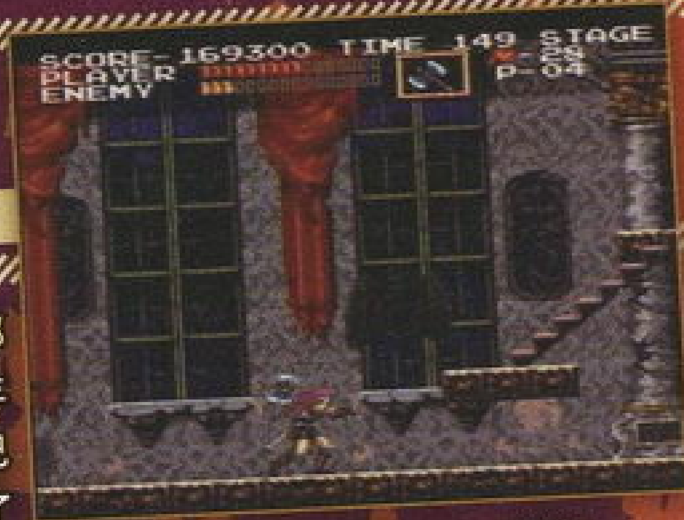


恶魔城XX

类型：动作
年份：1995年

原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs/snes9xTYL | 适用机种：NDS/PSP

PSP上的《恶魔城X 历代记》估计不少玩家都听说过，不过SFC上的《恶魔城XX》估计不少玩家都没玩过了。这款作品是PCE上《血之轮回》的SFC移植版，不过要把一款容量差不多600M的PCE游戏制作成2M大的SFC游戏是一件很困难的事，于是游戏遭到了许多修改：音质画质下降、CG删除、关卡数量减少、角色减少、系统简化……不过即使在这样的修改过后，《XX》仍然不失是一款优秀的作品。游戏的画面在SFC游戏中算得上是很不错的，音乐自然也继承了系列一贯的高素质，操作手感在老式《恶魔城》中也算是中规中矩。不过说道游戏的最大特点，估计要算是游戏的高难度了，抛开流程不谈，游戏最终BOSS战恐怕是整个系列最难的战斗之一。平常和德拉古拉开打时都是在王座前的平地上，而这次王座前凭空出现了几个无敌洞，而主角受创会后跳的设定基本表明，只要被BOSS碰到八成就要死，而BOSS的HP却是齐厚无比，于是这就成了一场消耗玩家耐心和体力的战斗……



恶魔城 年代记

类型：动作
年份：2001年

原机种：PS | 模拟器：— | 适用机种：PSP

最后再来介绍一款PS上的《恶魔城》。说到PS，恐怕大家想到的都是大名鼎鼎的《月下夜想曲》，这款复刻自X68000版《恶魔城》的《年代记》经常就这样被《月下》的光环掩盖了。不过《年代记》也有着自己的特色。它保留了最初《恶魔城》非常硬派的风格，虽然难度比原版低了一些，但仍然充满挑战性。关卡方面也保留了原版的关卡设计，只是在一些不太合理的地方作出了一些调整。有一个非常贴心的设定是，角色在受创时不会再向后跳了，这样就避免了被碰一下就掉下深渊淹死的尴尬情况。负责游戏的人设及插画的小岛文美，让游戏充满了哥特气息。游戏的画面也充满魄力，背景中飞舞的蝙蝠，墙上的大幅油画以及摇曳的烛光都渲染出了游戏的氛围。游戏还保留了原版的音乐，估计会让老玩家小小感动一把。

iPhone进行时

栏目主持：伊娃

转眼进入了年底的圣诞档期，各大厂商在iPhone上都卯足了劲，拿出了自己的众多优秀软件及游戏，且很多原本大卖特卖的软件及游戏都会在此期间大幅打折哦，甚至很多还限时免费呢！赶快进入App Store来抢吧！

情报速递

12天免费风暴即将席卷iTunes欧洲区！

为喜迎圣诞，苹果iTunes欧洲区将提供从12月26日到1月6日为期12天的音乐和视频免费下载活动，当然前提是你需要尽快注册一个欧服的苹果ID。在活动期的第一天用户便可在iTunes欧洲区免费下载一个原本收费的音乐或视频，而第二次免费下载机会将于24小时后解禁，因此在活动的12天内，用户总共有12次下载机会，千万不要错过！另外，苹果特地为此活动制作了一个名为itunes12daysofchristmas（http://www.itunes12daysofchristmas.co.uk/）的网站，用户可以在这个网站申请邮件通知服务，在活动开始后的第一时间用户便可收到免费下载的通知。完成申请的用户还拥有参加抽奖赢取1000个iTunes音乐免费下载的机会呢！



用支付宝于App Store购物不再遥远

为了改变App Store在中国区支付不便的现状，支付宝业务规划部副总裁近日表示：支付宝确实正在与苹果方面洽谈。据悉，App Store在国外大部分是以信用卡方式支付，但中国的信用卡支付并不普及，苹果方面也注意到这个问题，因此希望与支付宝合作从而解决支付问题。目前支持淘宝购物的支付宝应用软件已经出现在App Store里，并提供免费下载，这就意味着支付宝应用已经得到了苹果的认可，对于全国的iPhone用户来说，用支付宝于App Store购物确实只是时间问题，不再遥远！



游戏 Game 忍者大战海盗

OMG Pirates!
■Mika Mobile■ACT■25.6 MB■1.99美元



在神秘的东方忍者之里，一群忍者在此努力修行，却不料有一天突然遭到西方海盗的入侵。下忍由于缺乏经验相继倒下，而作为上忍的你赶快拔刀消灭这些穷凶极恶的海盗吧！游戏采用了3D卡通渲染技术，经典的横版清关类型，看起来非常亮丽可爱，实际运行起来也非常流畅。由于本作由欧美方制作，因此游戏中充斥了各种搞笑夸张的人物表情及动作，而且对于忍者各种华丽忍杀的表现也丝丝入扣。游戏的操作方式采用了虚拟滑杆系统，玩家只需用虚拟滑杆配合2个键便可轻松使出跳跃、弹反一闪、超级忍杀及各种华丽连击，刀刀入肉的手感绝对让你杀得停不下手。游戏中玩家可通过不断杀敌来积攒经验，便可习得新的必杀并提升各种能力。



▲别看主角个头小，他可是身怀绝技的上忍哦！

光环视频收录

游戏 Game 艾诺迪亚：罗恩流浪者

Inotia: A Wanderer of Luone
■Com2us corp Mobile■A·RPG■55.1 MB■7.99美元



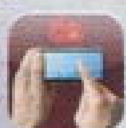
本作是iPhone上第一款动作RPG《艾诺迪亚编年史》的正统续作，前作的素质非常优秀，而全面进化的本作更是让人欲罢不能。游戏是标准的“大菠萝”形式，刷怪、做任务、升级、刷装备、刷宠物是本作的最大乐趣所在。和前作一样，本作仍然采用了全2D的画面表现形式，因此相对于多数iPhone全3D游戏的勉强表现，本作的画面显得更加细腻流畅些。游戏初期有骑士、魔法师、牧师、盗贼、武士5种职业的角色可供玩家选择，每种职业都有独特玩法，且每次升级后便可学习或强化各种技能。游戏对应虚拟滑杆及触摸操作两种方式，各种魔法及技能的演出效果非常震撼，而采用了纸娃娃的系统使得本作的各种武器装备看起来也异常华丽。本作还非常厚道地收录了网络模式，在这里玩家可以和全球玩家一起PK或协力游戏，非常有趣。喜欢美式动作RPG的玩家可试试本作！


▲本作的人设非常漂亮。

光环视频收录

软件 Software 使用技巧-解开iPhone的秘密

使用技巧-解开iPhone的秘密
■Feather&Moor■3.9 MB■免费



为了庆祝祖国成立60周年以及iPhone中国行货的正式上市，国内厂商Feather&Moor给广大用户带来了一款图文并茂的iPhone使用指南及技巧的实用软件。令人兴奋的是，本软件在中国区完全免费，制作人称他们只是希望自己能够自豪地将该款软件献给伟大的祖国人民及全世界所有的iPhone用户。他们还称对于所有刚刚接触iPhone的用户来说，该软件将会是他们的圣经，因为用户可以通过其解开所有对iPhone的疑惑和不解。软件中还介绍了不少鲜为人知的隐藏技巧，因此自认为已经是老手的用户也能通过它受益匪浅。软件的界面简洁明了，只要仔细阅读，相信无论是新手菜鸟还是上手不久的准菜鸟都会很快成为iPhone达人的，赶快进入App Store中国区下载好好学习吧！对了，该软件现在已是中国区的排名第一了呢！

目录页


捷径

解决故障

Safari 技巧

打字

▲开发者的爱国情怀值得称赞！

光环视频收录

文 AKIHA　编 胧月

轻松日语教室

作为一位有《三角洲》与《半条命》游戏历史的FPS玩家，对于手柄操作的次时代FPS不知为何总有一股抗拒感。不过最近在一群朋友的推荐下尝试了《求生之路2》，精良的画面与熟悉的操作感很快就俘虏了我。一反两军对垒的精密操作而转为追求幸存者与感染者之间人怪对抗的爽快感（才上手也就只能感觉到这些相对入门的部分了），的确别有一番味道，真是个好游戏。

“竟然卖给我像鬼一样的狗！”

——强迫宠物店店长下跪后踩踏其后脑，37岁无职妇女被逮捕

11月21日上午10点半左右，京都市上京区的一家宠物店中，一名37岁的妇女今井佳子强迫38岁的女性店长下跪道歉后踩踏其后脑部。原因是因为10月21日，今井女士在该店以15万8000日元的价格购入一只狮子狗。而在11月10日后打电话向店长投诉“竟然卖给我像鬼一样的狗！根本没有教养！”，因不满意店长的答复而施暴。目前今井已于25日被京都府警上京署逮捕。嫌疑人承认自己的犯行但仍然强调“是因为那家伙（店长）不对在先”。

＞**鬼**みたいな**女**だな。（o ni mi ta i na on na da na）
译文：跟鬼一样的女人呐。

＞しつけをするのは**饲**い**主**の**仕事**じゃないの？（si tsu ke wo su ru no wa ka i nu si no si go to jya na i no）
译文：培养宠物的教养不是饲主应该做的吗？

＞**人间**としての**躾**ができてないヤツが**犬**を**饲**うとな？（ni gen to si te no si tsu ke ga de ki te nai ya tsu ga i nu wo ka u to na）
译文：连基本教养都没有的家伙竟然还要养狗？

＞この**犬**も**一**ヶ**月间**、**混乱**した**毎日**だったろうな……（ko no i nu mo i kka ge tsu a i da、kon ran si ta ma i ni qi da tta ro—na）
译文：这只狗大概也是在一个月间，每天过着混乱的生活吧……

＞やはり**犬**の**饲育**は**资格制**にすべき。**饲**い**主选**べないペットが**不悯**。（ya ha ri i nu no si i ku wa si ka ku sei ni su be ki。ka i nu si e ra be nai pe tto ga fu bin）
译文：果然养狗也应该采取资格制度才对。不能选择饲主的宠物太可怜了。

＞これは**犬**も**虐待**されてるな、**要**は**发散**の**为**に**饲**ったんじゃない？なんでも**自分**の**言**いなりにならないと**气**が**済**まないんかと。（ko re wa i nu mo gya ku tai sa re te ru na、yo—wa ha ssan no ta me ni ka ttan jya nai？nan de mo ji bun no i i na ri ni na ra nai to ki ga su ma nain ka to）
译文：看来狗狗也一定被虐待了，根本就是为了撒气而喂养的吧？有什么事不能顺自己的意就会不爽么。

＞この**女**の**目**で**见**て**买**ったのに**后日**になって**何言**ってんだこいつ。（ko no on na no me de mi te ka tta no ni go ji tsu ni na tte na ni i tten da ko i tsu）
译文：明明是这个女人自己亲自挑选的，到后来又说什么傻话呢。

对于这位女士的犯行，大家都不约而同的进行了强烈的谴责。不过除去大家多次提到她对嫌疑人的毫无教养行为的指责，对狗狗的怜悯以外，宠物店的店主似乎也太弱气了一点？新闻中并没有提到事件发生时嫌疑人是否有帮凶在场，如果是仅仅是一个人来找麻烦，可以通报警察，也可以把事情闹大引起围观注目，怎么会让你道歉就道歉，让你下跪就下跪，甚至还容忍被踩踏的屈辱呢？待客和气是正道，但凡事也不能一味容忍，特别是这样的无理取闹。

世界名言集・二

特蕾莎修女，生于1910年8月27日，1979年诺贝尔和平奖得主，1997年7月5日去世，2009年10月4日由诺贝尔基金会评选为诺贝尔奖百余年历史上最受尊崇的3位获奖者之一。

●たいせつなのは、どれだけたくさんのことをしたかではなく、どれだけ**心**をこめたかです。(tai se tsu na no wa、do re da ke ta ku san no ko to wo si ta ka de wa na ku、do re da ke ko ko ro wo ko me ta ka de su)
注释：重要的是，不在于你做了多少事，而在于你有多用心去做这些事。

●ほほえみ、ふれあいを**忘**れた**人**がいます。これはとても**大**きな**贫困**です (ho ho e mi、fu ra a i wo wa su re ta hi to ga i ma su。ko re wa to te mo o–ki na hin kon de su)
注释：有的人忘记了微笑与关怀，这是他们最严重的贫困。

●わたしたちのすることは、**大海**のたった**一滴**の**水**にすぎないかもしれません。でも、その**一滴**の**水**があつまって**大海**となるのです。(wa ta si ta qi no su ru ko to wa、o–u mi no ta tta i tte ki no mi zu ni su gi nai ka mo si re ma sen。de mo、so no i tte ki no mi zu ga a tsu ma tte o–u mi to na ru no de su)
注释：我们做的事，也许只是大海中的一粒水滴那样渺小。但是，正是这渺小的水滴汇集起来才有了大海。

都是一些具有打动人心的力量的名言。可以坦白地说，正是看到了第三段的瞬间，才决定了这次的主题就是这位伟大的修女。为慈善事业献出一生的这位伟人，我想值得大家都来认识一下。



潇洒的台词赏析・八

嗦，之前也有过类似的开头吧。为什么会把这样重要的角色放到现在来弄呢?

嗯……为什么呢?按道理说人气如此之高的女主角之一是不应该忽视到现在的啊，看着第一次就登场的Saber，笔者自己也不由得如此扪心自问。全世界的Rin控们真是对不住了。

远坂凛，永远站在男主角身边最有力的帮手。傲娇、双马尾、说话一针见血不留情面、关于魔术的知识丰富，任职男主角的魔术老师。圣杯战争的参加者，从者为Archer。

角色选定

●**常**に**优雅**に……ボッコボコよ!(tsu ne ni yu–ga ni、bo kko bo ko yo)
译文：要时常保持优雅地……痛扁你了!

登场

●ハデに**决**めるわっ!(ha de ni ki me ru wa)
译文：要华丽地干掉你!

小局胜利

●**休憩终**わりっ……さっさと**立**ちなさい(kyu ke–o wa ri、sa ssa to ta qi na sai)
译文：休息时间结束……快点站起来。

胜利后 台词

●**魔**を**以**て**魔**を**制**す。**七色**の**宝石**は、**相手**が**何**であろうと**击**ち**倒**すわ。……お**金**かかるけど。(ma wo mo qi te ma wo se i su。ni ji no ho–se ki wa、a i te ga nan de a ro–to u qi ta o su wa。……o ka ne ka ka ru ke do)
译文：以魔力压制魔力。不管怎样的对手，七色的彩虹宝石都能将其击倒……虽然会花很多钱。

终局胜利

●**私**に**胜**てると**思**ったの?(wa ta si ni ka te ru to o mo tta no)
译文：你以为能赢我吗?

掌门人

主持 马修
插画 西瓜树



一转眼又到年末了，话说马修我这一年比起去年，貌似也没多大进步，不过在“掌门人”结识的朋友们更多了，朋友就是最大的财富，能利用工作之便结识如此多的玩友，马修很满足！说来最近的事情不少，前一阵到处降大雪，而肆虐的H1N1也让人不免担惊受怕——还是那话，学习好玩好但是也不能忽视了锻炼，身体好免疫力强才是最大的保障。好，下面开始本辑的“掌门人”。

NDSi的摄像头

小编们，你们好，我是《掌机王SP》的忠实读者，我前段时间买了个NDSL，一开始想买NDSi的，但是看L实在和i的价钱相差太大，当时NDSi要1400多，NDSL仅要900就全下来了。但是我想问一个问题，根据小编们的专业经验来推断，以后运用NDSi的摄像头的游戏会不会变成NDS游戏的主流呢？还是一直出一些小的益智类游戏呢？我怕一些经典RPG游戏将来也会用摄像头，比如《塞尔达》。感谢小编们的分析，谢谢。

Hui-hui yang

马修：目前来说，NDSi的摄像头功能并未像触摸及双屏功能应用得那样普及。但是任天堂一直靠创意取胜，摄像头相关的游戏创意什么时候能大规模普及还是很值得关注的，毕竟新的取代旧的是趋势。现在既然买了NDSL，就好好体会NDS游戏的乐趣吧。

关于山寨

最近在一网店看到有卖山寨货，精仿真版iPhone只要一千左右！据说很不错，我真想买，可山寨iPhone真没问题吗？

网友 gao-sheng-hao

伊娃：千万别买，这只不过套了个iPhone的华丽外壳而已，其实内部仍然是标准的山寨MTK系统。珍爱生命，拒绝山寨！

马修：店家还行，标清了是山寨货，不然这个东西很容易骗人的。

帮选择下

现在想玩游戏，只能借哥哥的PSP来玩，本来我也想买一部的，但是由于破解原因又或者想买PSP go的原因，一直到现在还没出手。现在我又想买NDS了，因为我发现我喜欢上NDS的恋爱游戏了，可能是因为我还在青春期吧？我都不知道买什么好了，小编帮我选择下，如果老子不满意，天天变鬼骚扰你！

广西 秋风扫落叶

马修：恋爱游戏的话，PSP上也不少，不过据本人熟识的掌机玩家+宅男来说，近来的《偶像大师》和NDS的《深爱》杀伤力是相当大的，《深爱》甚至在日本引发了社会现象。如何选择还是考虑下更多的因素吧，比如有没有你特别喜欢又只出在某款掌机上的游戏这些。

话说《掌机王SP》我从13岁买到了17岁，如果某天编辑部突然被原子弹炸掉或90级地震震塌，再或小编们全部身患H5N1高致病型禽流感（发病率与死亡率均为100%）的话，我还真有点小小的舍不得的说……

天津 孙凡皓

阿鲁：为了不让这样衷心的读者失望，我们决定坚强地活下去。

羽纹：90级地震是个什么概念啊，估计地球爆炸也达不到这么高的级数吧。

胧月：发病率死亡率100%……这不是《428》里的UA病毒么。

烦恼太多

太多烦恼：1.掌门人哪次有登我的东西？（我是“钢”杆读者！）2.《MH3》为什么只增加大剑的招式！锁怪的枪呢？3.我6年的《口袋》游戏历史，竟然被一个半职业玩家踩了两局，抓狂。

广西桂林 蒋一夫

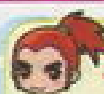
胧月：1.也许我们的确无法让所有读者都满意，但会尽力；2.跟我一样都是长枪控，《MH3》里长枪有新招式，保持长枪历来的特征，新招依然很难用；3.不错了，我《星际》玩到6年的时候，还赢不了半职业玩家一盘呢。

马修：《口袋妖怪》嘛，大家玩的目的不同咯，比如马修我，现在对战也经常被踩，因为我玩的10年大多数时间都在培养精灵上了。

通关后的空虚

小编们会有这种感觉吗？打完一款十分喜爱的游戏之后，特别是直接结局，没有后续，就会有一种莫名的空虚感，而且说不出来。最近学业上的压力让我更加难受，一心想要通关，却又害怕通关后的空虚……

台州市 黄林威

羽纹：这种感觉很正常啊，就像某编所说的“以后要是玩不到这么好玩的游戏咋办”，其实快乐永远都只是短暂的，既然我们享受了，就应该耐心地期待。

洋葱：多玩玩格斗类这些不太注重结局的游戏就好啦。

马修：其实好玩又没有结局的游戏好多呢。！



专题截图









代言人

新学校，新气象！这话果然没错，就因为帮一个同学破了一次PSP-3000，N多同学都叫我破解，真是的，连别的班的都有。真想出名时轮不到我，一不小心就成了"破解"的代言人了。

江苏 秦扬

雷伊：虽然老是帮人破解的确挺麻烦，但是在原本大家都不是很熟悉的新环境中，能尽所能帮助别人一下也是结实新朋友的好办法，这不秦读者就凭借破解PSP迅速成为了学校的"明星人物"，而且哪些同学是PSP玩家也已经一目了然，以后联机游戏时肯定是不愁找不到人了。



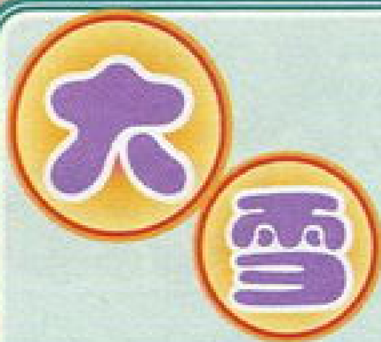
《口袋妖怪》无续作？

我有一位同学，他随时随地掌握着游戏界的最新动向，我有什么问题也都去问他。但是在前几天我们聊掌机时，他突然爆出一句话："下一作《口袋妖怪》很难再见到了。"这不会是真的吧？如果真是这样，我的怨念将淹没田尻智老师和任天堂，小编们可以帮我解答一下吗？

海口 影子

马修：我可以肯定地说，《口袋》不出续作的可能性为0，从商业角度来说，这么大一棵摇钱树没有任何理由停止开发，而新游戏推出的同时，也带动着《口袋妖怪》动画、漫画、卡片以及各种周边的推陈出新。而且，Pokemon公司从上到下那么多人都要养家吃饭，不开发新的《口袋妖怪》从哪来钱？尽管放心好了，无论从哪个角度来说，《口袋妖怪》都不会这么莫名其妙地没了续作。

"掌门人" 的有趣事真多。（沈阳 李原宇）



在写回函表时，这里正在下大雪。下雪的感觉真好，不知道小编那边如何。封机快两个月了，好寂寞，只能在现实生活中玩了。冰上真好玩，在冰上冲刺把人撞飞，冰上滑铲把人铲倒。打雪仗、用雪块往人头上盖、往人脖子里塞雪……不禁惊叹，这个冬天真美好。

新疆 黎翔

乌冬：难道这就是“哥玩的不是雪，是寂寞”？

盲先知：在深圳待久了，确实很怀念北方的大雪，很喜欢那种早上起床往窗外一看，整个世界都变样了的感觉。

马修：深圳这边刚刚冷起来几天就又开始热了，这不，外面又有人穿短袖出门了。



凤凰和小露

修哥啊，120辑的赠品太那啥了。为了收集，我买了两本《掌机王SP》才把凤凰和小露的冰箱贴收齐，虽然花了双倍的钱，但是看着凤凰和小露在冰箱上一左一右的，感觉好HIGH啊！

昆明 李澍

马修：《口袋》本身就是个注重收集要素的游戏，相信不少玩家也都有收集的爱好，把某种要素收集齐全时的那个时刻，可是相当有成就感的。

盲先知：这里爆个料，小编们拿到120辑样刊的时候，也有几位有收集爱好小编想要把凤凰和露琪亚收齐，本人就是其中之一……

骗子

某天去网吧上网，正Happy时有一男的坐到我旁边的机子前，没过一会他忽然站起来用手拍了拍我，说：“你的钱掉了。”我看了一眼地上的钱但我没有去捡，刚一回头发现那人正想拿走我放在桌上的手机，此猥琐男一见我盯着他就灰溜溜地跑了，万幸的是我的手机还在。后来地上的几元钱被清洁工阿姨扫走了。

广西 肖健

伊娃：这种伎俩早就公布于世了居然还有人这么低级……实在无语。不过大家都要以此为戒，尽管手机没被偷成，但是在网吧等鱼龙混杂的公共场所贵重物品最好不要乱放，指不定会被贼眼盯上。

马修：这种伎俩我以前在网吧也碰到过，不过当时我做的是拿起手机，接着把钱捡起，向旁边提醒我的家伙说声“谢谢”，然后继续上网……当然了，这么做的前提是你能一人面对N个小偷无赖地痞流氓。

我在之前说过，在200辑之前我会投上一篇“自由谈”并且能被录用！现在正在努力想着怎么写出来，我并不只是要稿费，更是想让大家分享一下自己的游戏经历，敬请期待！123辑LIKY老编说了个游戏强迫症，其实还有许多的症，我就是这么一个追求完美的人，曾一气之下摔过游戏机（是俄罗斯方块机），的确，游戏可以让人放松，可如果心态不对的话，游戏亦可以让人精神紧张，记住，游戏是乐趣，而不是烦恼！

玉林 陈海松

乌冬：把你这段话给你登出来，接下来可要抓紧哦。关于游戏经历还是那句话，大环境下大家的经历大同小异，关键要写出你的特色。

盲先知：机器是无辜的，大家一定要冷静，尤其是现在的游戏机动辄1000多。

马修：话是这么说，但是玩着玩着也经常就和游戏较上劲了，唉……

被窝族

被窝族建议：长时间窝着手高举着，可能会导致落枕和双手肌肉酸痛，影响第二天学习，建议过一段时间变换一个姿势，并且要保证被窝通风，否则影响大脑发育，有害身体健康。

太仓 SiMon

乌冬：落枕是睡觉时才会出现的吧……

马修：作为曾经的资深被窝族，本人还有一个建议，那就是晚饭少吃韭菜萝卜这些……

LIKY：马修你含蓄点。

无人问津

近日我发现一群美女抱个手机没完没了地玩，于是我炫耀地拿出小P想吸引一下她们的注意，结果我失败了；第二天我换成了小N，还是无人问津，唉，现在的美女都怎么了？

抚顺 王帅

马修：这个……美女，是吧，这件事该怎么解释呢，就像你用烤肉吸引小鹿一样，人家不爱好这个嘛。

洋葱：即使是美女不方便直说，你也可以概括为“对小鹿弹琴”的。

紫枫：女孩子发起短信似乎很上瘾的样子。

你一言我一语

PSP go买回来后可以玩什么游戏？

湛江 +M

马修：在目前没破解的情况下，只能玩PSN付费下载的游戏及免费的试玩版，比如《GT赛车PSP》。

希望能让读者来决定攻略的内容，而不是编辑自己决定。

广西 断罪天秤

马修：关键是大家的意见很不统一啊。（－ －!）

我们的老师太好笑了，上次联《马车》被她抓住了，她竟跟我和同学说：“明天带来我收掉！”

上海 耗子

伊娃：嗯，应该现场没收的。

好不容易买张烧录卡却是假卡，新出的游戏不能玩，是买张新卡还是怎么样？

上海 徐晨龙

乌冬：如果系统升不了级，无法玩新游戏，就只能买新卡了。

阿鲁和宇轩都是专业宅男，阿鲁VS宇轩，大家来投票，比比谁更强！我支持宇轩，因为宇轩有清凉图！

惠州 炫舞

马修：我感觉这俩人宅的表现不一样，比如阿鲁的宅，更多的是体现在内涵方面。

书再耐翻点吧，玩掌机人手劲大不说，而且看书时会激动的，尤其是阿鲁主持的那个栏目，最讨厌了……

汕头 林少忠

马修：玩掌机的手劲大……话说我现在终于理解什么叫傲骄了。

请允许我先吐个槽，游戏太多也难受啊！

抚顺 幽灵破晓

羽纹：那也比没有游戏玩好啊，珍惜吧。

“最近在网上终于找到了志同道合的好朋友，都是非常热爱掌机游戏，原来憋在肚子里的话终于都可以说出来了。

临沂 曹源

马修：找到志同道合的朋友，恭喜曹源同学，也欢迎更多朋友加入到我们的“交流空间”平台。

玩《DQ》，一定要耐得住寂寞，耐得住练级。

南京 Kimi

马修：对于我这种练级狂来说，练级本身就是一种培养的乐趣。

升入初三后，学习压力越来越重，为应付明年的中考而冷落了我的掌机弟兄们，希望初三赶快过去……

温州 斌仔

马修：坚持住，三年后还有高三要拼搏呢。

通缉

1.114辑自由谈《逆转裁判——那些难以忘却的女性角色》作者Chintty及熟人亲友，见此通缉令后请尽快用Email与我们联系，告知Chintty同学的稿费收取方式、样书收取地址及邮编，以便我们尽快为Chintty同学补发稿费和样书。

2.123辑玩家点评《像素垃圾 怪物 豪华版》的作者见到本通缉令后也请尽快用Email与我们联系，以便尽快为您发放稿费和样书。

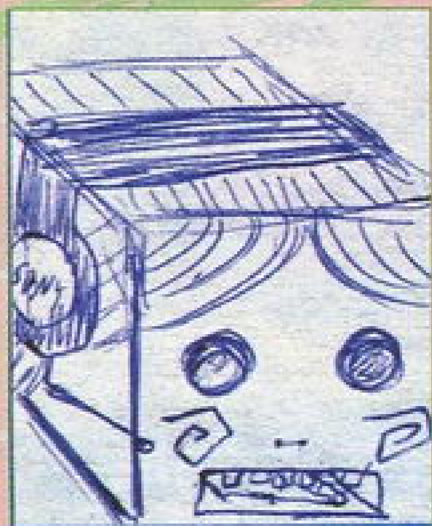
“游戏万花筒”，每辑必看！（广州 MAX）

玩家画廊



宜昌 叶磊

伊娃：这个是叶磊同学的职业装自画像吗？



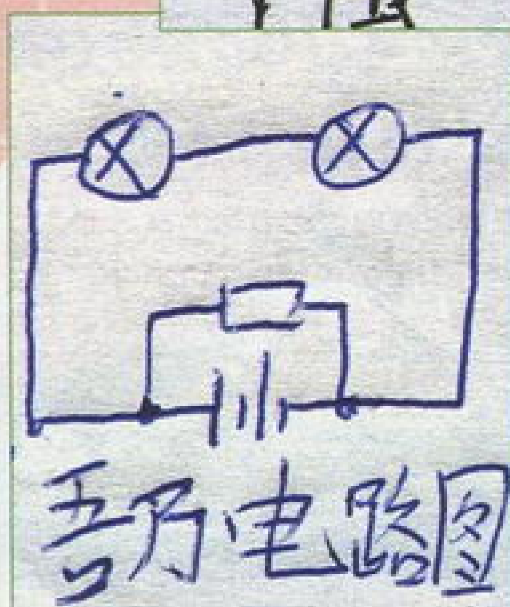
湖州 斯介克汀

马修：这个方头方脑的风格让我联想到了那个马里奥的纸模。



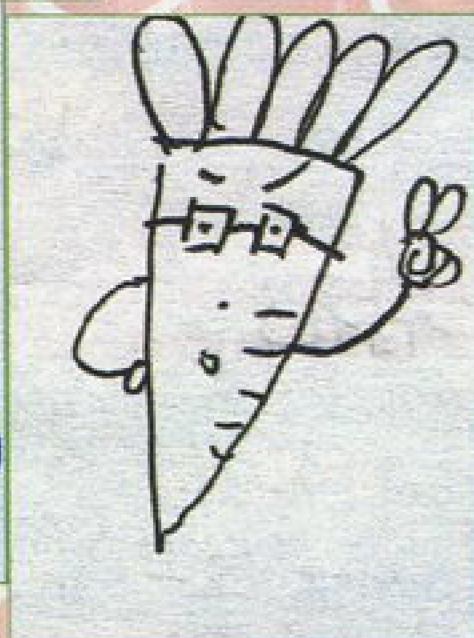
武汉 汐儿

LIKY：和我的小编形象有点像，嗯，发型有点像。



北京 喜洋洋

马修：只要细心，会发现生活中很多东西都像人脸。



长春 萝卜

乌冬：还是一颗胡萝卜……

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑、第19、22、27辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～65、67辑、第73、75、77、80、82、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～99、105～114、119、121、123～125辑，定价：9.8.元。《掌机王SP》第103、120辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.3》定价：28元。《口袋玩家》第10～19、24、25辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》，《PSP专辑VOL.6》，《PSP专辑VOL.7》，定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》定价12.00元、《口袋妖怪 心金·灵银 完全攻略本》定价25.00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

下辑预告

掌机王SP VOL.126

12月底全国上市

重点内容



NDS 光辉圣约3 瞳



R-Type战略版Ⅱ 巧克力行动 PSP



BLEACH 灵魂嘉年华2 PSP

以及丰富的研究内容、最新大作的大篇幅前线报道等

只言片语 游戏攻略为我的日文游戏提供了一把利剑。（珠海 小象）

交流空间

想秀你就来！



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

赵棹炜　昵称：ZERO



性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《洛克人》、《GTA》
地址：上海市金山区张堰镇富民新村56号楼501室
邮编：201514　QQ：709501288
Email：709501288@qq.com
想说的话：各位玩家尽管联系我。祝《掌机王SP》越办越好。

叶平　昵称：sky

性别：女　年龄：17
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《深爱》、《最终幻想》、后宫向
地址：浙江省台州市椒江区台州一中高二（13）班
邮编：318000　QQ：584235308
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

方运文

性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：安徽省淮南市邮政局观察室
邮编：232001　QQ：793821428
想说的话：喜欢《口袋》的玩家加我。

黄浩　昵称：耗仔

性别：男　年龄：14
拥有掌机：GBA SP、NDSi
喜欢的游戏：所有
地址：上海市宝山区高境二村179号101幢
邮编：200439
想说的话：SP我爱你。

刘敏慧　昵称：断罪天平

性别：男　年龄：19
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：S・RPG
地址：广西省扶绥县新兴街15号
邮编：532100　QQ：396207026
想说的话：公主殿下，在此献上吾之衷心。

徐翔宇

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBA、NDSi
喜欢的游戏：《传说》、《口袋》
地址：辽宁省沈阳市铁西区重工角街132巷44-1号453
邮编：110124
想说的话：愿所有玩友都可以同时在游戏和现实中找到自己的美好。

郭威　昵称：魔使

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《机战》、《秋之回忆》、《黄金太阳》
地址：山西省太原市杏花岭区二机宿舍15号楼1单元11号
邮编：030003　QQ：810218337
想说的话：没有最宅，只有更宅。

孙超　昵称：奇运

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：RPG
地址：上海市浦东区川沙镇金家村孙家宅35号
邮编：201205　QQ：1264874652
想说的话：学习好忙啊。

 只言片语　刚想着咱也寄了一年的回函，咋一封回信都没有？隔天就收到了雷伊的明信片。（琦丽 蔡思凡）

李原宇

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《机战》
地址：辽宁省沈阳市皇姑区金川江街扬子江社区44号7-2-1
邮编：110031　　QQ：944321198
想说的话：MM一起来。

赵亮

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：动漫改编的游戏
地址：湖北省武汉市江岸区武汉市实验学校高二（7）班
邮编：430010　　QQ：497220620
Email：497220620@qq.com
想说的话：萌是支撑这个世界的支柱。

陈逸翰

昵称：初音raiser

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《高达》
地址：广东省汕头市金平区长平路32号301
邮编：515000　　QQ：584260207
Email：584260207@qq.com
想说的话：无。

黎翔

昵称：无为

性别：男　　年龄：12
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：RPG、A・RPG、S・RPG
地址：新疆省乌鲁木齐市沙依巴克区珠江路9号城市花园5号楼4-601
邮编：930000　　QQ：957808579
Emai：957808579@qq.com
想说的话：游戏人生。

梁子昊

昵称：傲羽

性别：男　　年龄：22
拥有掌机：NDSi、PSP、iPhone
喜欢的游戏：《最终幻想》、《勇者斗恶龙》
地址：广东省广州市番禺区富怡路望边村西约大街36号
邮编：511450　　QQ：670806954
Email：670806954@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

方健峰

昵称：亢一

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《雷电十一人》
地址：上海市静安区常德路618弄45号
邮编：200040　　QQ：435706762
想说的话：生命在于运动，但游戏也不能忘玩。

姜俊良

昵称：MKing

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：A・RPG
地址：辽宁省沈河市同泽高级中学
邮编：110150　　QQ：634343332
想说的话：游戏太多何时玩？

蔡润炜

昵称：一课怕菜

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《无双》、《怪物猎人》
地址：山西省太原市尖草坪区
邮编：030008　　QQ：873267231
想说的话：希望《掌机王SP》越办越好，就让我中一回二等奖吧。

陈乔彬

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：广东省普宁市流沙镇城东管区第6片451号3楼
邮编：515300　　QQ：382936793
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

李东源

昵称：东瓜

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA、iDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《塞尔达》
地址：内蒙古呼和浩特市新城区实验中学初二（6）班
邮编：010010
想说的话：爱掌机，所以让掌机陪伴我一生吧。

戴翔

昵称：一课怕菜

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《逆转》、《口袋》
地址：浙江省宁波市海曙区
邮编：315000　　QQ：360868013
想说的话：天灵灵，地灵灵，NDS和PSP快降价啊！

FAQ电台

Hi，又到了FAQ电台的时间啦。突如其来的寒流虽然有所减缓，不过Everybody可别放松警惕，毕竟现在还是H1N1高发时段，FAQ电台DJ小米提醒大家一定要多加小心！好了，在这次的栏目里将要解答“PSP CheatUp使用疑问”、“TF卡读取音乐节拍类游戏时画面出现停滞”以及大量游戏疑难杂症等硬软件问题，OK，FAQ，Let's Begin！

栏目主持：羽纹&乌冬&米格



听说PSP CheatUp这款金手指软件具有强大的金手指数据库，而我这个喜欢修改的人想知道如何来使用它，请各位小编们帮忙解答说明一下吧！

广西 黄希来

其实严格来讲，PSP CheatUp并不算是一款金手指软件，而只能算是一款金手指辅助工具，因为它并不具备金手指搜索和激活功能，而是一款支持多个金手指插件的金手指数据库在线下载与安装软件。这款软件的最新版本为v0.31，下载完成后直接解压到记忆棒PSP\GAME目录下即可。确保PSP安装了金手指插件且周围有可用的无线网络连接，在PSP上启动CheatUp，进入后选择Download Cheats，之后选择可用的无线网络连接，程序就会自动连接服务器，对比目前记忆棒上的金手指数据库文件是不是最新的了。如果不是，则会提示你下载最新的金手指数据库。选择“是”之后回到主界面，这时我们选择Install Cheats将下载的金手指数据库安装到指定插件自己的金手指目录下。CheatUp支持的金手指软件有很多，除了国人最常用的CheatMaster、FreeCheat外，还有CWCheat等等，选择自己所用的插件后，软件就会自动将下载的金手指数据库翻译成对应插件金手指格式并进行自动安装，稍等片刻后就能完成安装过程。CheatUp的金手指数据库十分全面且更新迅速，惟一的不足之处就在于对中文和港版游戏支持度比较差，但还是能为不少想修改游戏又不想应对繁琐搜索过程的玩家带来了不少的方便。



有些TF卡在读取音乐节拍类游戏时，画面会出现停滞现象，音乐也会卡带似的，但SD卡就不会有这种事，这是为什么？

广东 陈洪

其实会出现这种情况的原因是烧录卡，某些烧录卡在对应某些游戏时就会出现这样那样的问题，比如我之前用的SuperCard在玩《应援团》1代的时候就会出现卡画面卡音乐的情况，但是换成R4就什么事也没有了，所以选择一款兼容性好的烧录卡才是最重要的。



《杰克与达斯特 迷失边境》中“Head to the Palace”关卡的最终BOSS该如何对付？

浙江 陈威

本关中的BOSS是之前遇到的程程的强化版，将其体力削弱至一半时它便会不断使用防护罩，在防护罩状态下任何攻击都是无效的。建议装备上能扔出红色能量球的技能，一边跑

只言片语 最近流感高峰，小编们保重身体啊。（江门 清风）

一遍引爆，待BOSS追上来时刚好碰上能量球爆炸，几次下来就搞定了。

FAQ电台

年度大赏风云再起，幸运大奖舍我其谁！《游戏机实用技术》、《掌机王SP》以及levelup.cn网站联手掀起属于中国玩家的游戏评奖活动，你的选票准备好了投给谁了吗？



在NDS的《乐高摇滚乐队》中，为什么我在弹奏的时候明明可以按对按键，但也总是得不到高评价。另外，什么时机更换乐器比较好？

石家庄 刘宇航



先回答第二个问题，在演奏乐器时，可以看到音符轨道两边有一个紫色的条在增长，到头之后会有几个音符变成紫色，正确演奏音符之后会有一个短暂的时间，音符会带有灰色，这时即使不弹奏也不算miss，正是更换乐器的时机。另外一个方法是看下屏顶端四位乐手的头像，在某位乐手头像闪烁或者消失时，最好就去演奏一下他对应的乐器。将乐器的更换掌握熟练之后，加上精确的按键，就可以得到较高的评价了。



我刚开始玩《道具获取者　我们的科学与魔法的关系》，现在画面上提示的内容是“教科书は谁からもらえば”，接下来要去哪？我在城里晃了一圈都没找到。另外，ティムタムの种在哪里有？

武汉 晓月



前往魔法学园1楼，与ディードリア对话，之后再到2楼最里面的房间中即可。ティムタムの种的话可以在ブリーリアの森的中部位置获得。



请问《铁拳6》中LEO的第七套演示连招的诀窍是什么？总是最后三下不够距离连不上，或者连上了前面两下、最后一下打空。

成都 黄浩



这里有个进步的操作，简单说就是在前一个动作结束时（允许有5帧左右的提前量）快速按两次前，看LEO往前移了一步以后立刻输入后面的指令。第三下打空的原因是进步的距离不够，玩家实际上只要保证指令输入的流畅，即使进步了较远的距离也能命中，崩地的时间比预想中的长。





《Persona3 携带版》中偶尔会碰到那种金黄色的敌人，不过它们的行动速度实在太快了，每次我追着它们跑就是碰不到它们进入不了战斗，不知有没有什么好方法可以确保能进入战斗？

安徽 黄涛



要说100%确保进入战斗也许有点夸张，因为毕竟它们会快速移动，不过下面的方法也许可以帮到你提高进入战斗的几率，不再眼睁睁看着它们从眼皮底下溜走。那就是躲在拐角处等地方，等敌人背对着你的时候再神不知鬼不觉地冲上去，这样它就很难发现你了。有的时候会出现某层都是黄金色敌人的情况，刷怪就容易多了，不过这毕竟是低几率出现的，运气成分太重。建议如果是要完成与黄金色敌人相关任务的话，等后期等级高了以后再接，这样那些一般的黑色敌人见了你就会躲，可以避免很多不必要的战斗，等刷出黄金色敌人出现就以前面介绍的方法进入战斗吧。



小编好，我在玩《无双大蛇 魔王再临增值版》，我想请小编给推荐个刷武器的关卡，难度别太高，我水平太菜……还有那些万恶的角色熟练度全满的剧情模式关卡，听说马修已经在《魔王再临》里刷出了真·远吕智，那么能给小弟分享下刷熟练度的心得吗？

武汉 皮皮



询问了一下马修，他说刷武器的关卡只要是故事模式、激难难度下的第一关，都可以入手大量的最强武器。马修比较推荐战国传第1章“楼桑村之战”，掉落武器的武将有石川五右卫门、董旻、华雄和李儒，按照顺序依次击破再去剿了董卓，就可以收获武器了，速度很快效率也很高。熟练度是每击破四名敌将（大众脸、无双武将均可）就会增加一点熟练度，斩杀100杂兵等同于干掉一个武将，要刷努力值的话，就推荐严岛之战，一战下来可以加不少熟练度。



小编寄语



雷伊

■alan的第二张专辑风格更多元化了，不过我个人还是更喜欢第一张专辑，但第二张的主打歌《My Life》真的很不错，这也是明年2月发售的PSP游戏《噬神者》的片尾曲，各位玩家也可以在游戏发售前先找来听一下。最重要的一点是，alan是一位来自我国四川的藏族姑娘，国人演唱的日语流行歌曲，而且是热门游戏的片尾曲，说什么也要支持一下吧。

■虽然一直对国产枪战、打斗片的细节不抱什么太大的希望，但是最近在某电视剧中清楚地用“写轮演”看到了某位女侠的替身是个很猥琐的男人，这也太……



紫枫

◆木兰

因为有免费的，所以去看了；因为有人陪着，所以去看了；因为那天下午不用上班，所以去看了；因为离家近，所以去看了……不管咋滴，我去看了。

没有大家说得那么烂，也没有那些托儿粉丝说得那么好。有些反感最后的结局：为了国家与和平，把自己爱的男人给卖了；把自己的爱情给锁了；把自己的儿子给……既然是架空历史，乱七八糟的，不如就让拓拔宏死了算了。

虽然不是很喜欢电影的海报，不过花木兰最后那段很文艺的对白却很喜欢：有人说，离家太远，就会忘记故乡。杀人太多，就会忘记自己。在战场上死去，生命像雨水落入大地，毫无痕迹。如果那时候你爱上了一个人，希望会从泥土中重新绽放，热烈地拥抱生命……

曾经有那么一个可等、可想、可思、可恨的人，才让自己的生命不像一口枯井，也算不浪费走一遭了。



米格

√终于迎来了一段小长假，早早就订好了回家的机票，打算过一过远离电脑的生活，好好休息一下。

√还算运气不错，回家的几天居然是这段时间天最暖和的时候，想想一周前还是大雪漫天，现在却连一点雪的影子都看不到，又觉得有点可惜，毕竟在深圳见不到雪啊！

√还是关于回家的一点事情，见到了已经3岁大的小外甥女，在哄了她一下午后，终于听她喊出了一声姨父，然后就抢着向我要PSP玩，结果被爸爸笑我说是在培养未来的读者，我那叫个晕……



马修

◆看了《2012》，虽然特效堪称登峰造极，但剧情也拖沓到让人崩溃，在老美们的超多超长的对话和为数不多的气派场面中，我昏昏欲睡地支撑着看完——好吧，我承认我不是画面派。

◆美国的灾难片不少，但个人最欣赏的还是《泰坦尼克号》，那种大灾之前人性的表现堪称前无古人后无来者，最起码后来的《后天》、《海神号》、《2012》都没再带给我那种感动。

◆《战国无双3》出了有段时间了，但是因为太忙，进度仍停留在刚买游戏时玩的两关处——希望能早点出掌机版吧。



胧月

★和许多ACG爱好者一样，虽说整天接触日语相关的东西，可对着有汉语字幕的动画也好日剧也好，实际水平是得不到提高的。最近试了一下NDS的《汉检3》，居然3级能勉强过关（1级为最高级，国际日本语能力测验一级的汉字难度大约是5级）。我正纳闷为何4级的答题正确率怎么跟3级差不多呢，朋友提醒说：“3级很多汉字不都是歌词里的吗？”哦，原来如此。

★本来这辑口袋光环结束MV的选曲是个人很喜欢的《罗密欧与灰姑娘》，可因为糟糕的句子太多不得不撤下，好在女王雪莉露的剧场版新曲CD顺利发售，请好好欣赏。



阿鲁

◆上辑截稿后被高中同学拖到澳门去逛了一圈，感触颇深。作为澳门标志之一的赌场自然是没的说，除了各式赌博娱乐设施外，商场、酒店、影院、酒吧等各式周边应有尽有，某个赌场甚至还专门开凿了一条人工运河，游客还可以乘坐小船在运河里划上一圈，要是和情侣一起乘船那就别提多浪漫了，由此我对赌场的印象大有改观，有机会的朋友一定要去澳门的赌场瞧一瞧，看一看。

◆最近在看国产电视连续剧《蜗居》，故事讲述的是70、80后的人们在外地打拼的故事，非常写实的故事情节让我看了之后若有所思，这也算是近年来难得一口气看完的国产电视剧了。



羽纹

★自从高二以后就因为各种原因没有再去街机室对战过《KOF》，算来也有七八年的样子了，有时候真的很怀念那段日子。最近一个偶然的机会在网上找到了一个街机对战平台，（有点火星- -）上面正好也支持自己最热衷的《KOF'99》，于是乎疯狂地与人"战"了起来。说来长时间不战，手硬是生得慌，对对手的招式基本到了"看不懂"的地步，至于战绩嘛自然也不用多说。不过能战的感觉确实很好，希望水平能慢慢恢复。

★"鬼人化状态中强走药和狩猎笛的耐力不减效果摒除"——对《MHFO》的运营团队为顺应民意而再度削弱双刀的举动表示强烈鄙视，这叫弱化么？这分明就是废了双刀。Oh，My God！



盲先知

○有天和朋友聊起U盘的外观设计，我就和他说，现在的U盘设计思路就是一个"耍"字，看起来有点意思的设计都是那种能让人感觉有趣的，像是什么项链型啊，小动物型啊一类的。不过朋友告诉我，这种趣味设计虽然看上去不错，但是真正需求量大的还是样子最普通的。在这方面，我们还处于"先解决温饱"的层次……

○觉得Beatles那个年代的歌曲称得上是"朗朗上口"，就拿《A Hard Day's Night》来说，虽然曲速不慢，但是唱的是什么可以听得一清二楚。感觉现在的歌都以"口齿不清"为趋势，竟然在公共场合听到一首歌半天之后才发现唱的原来是中文……



乌冬

◆公司楼下的快餐店总是能带给我"惊喜"，继苍蝇和菜虫后，这次又在饭菜里吃出了笔头大小的小强，从小强的死状来看，应该是跑进了准备煮的菜里，然后跟着一起被煮熟了。虽然小强是没有吃进去，不过一起煮的菜还是吃了点，害我恶心了好一阵，看来以后在外面吃饭还是得事先检查饭菜一下才行。

◆话说部队真是一个锻炼人的地方，当完兵回来的表弟整个人都变成熟了许多，以前总觉得他稚气未脱，现在和他通电话的时候反而有我才是后辈的感觉……



LIKY

◆看了《2012》，LP忧心忡忡地跟我说："老公，你说玛雅人干嘛不把时间说晚一点呢，马上就2012年了，怎么办啊。"弄得我真是哭笑不得，连说："那是假的好不好。"不过心里却不禁想，谁能保证那灾难不会发生呢？如果真的发生了，那怎么办？唉，算了，不想了，了不得就大家一起完蛋吧。

◆不久前去香港，看到大街上地铁里随处可见手拿iphone或ipod Touch的年轻人，各大手机店也将它们放在显眼的柜台，看来这东西越来越流行了，想到公司里也有不少人入手，一冲动给自己也BUY了一个Touch，回来折腾了一下，感觉的确是不错，有着PSP游戏的画面，NDS游戏的操作方式，可谓是兼顾两家之长，而且有着海量的游戏资源，看来这东西真是索尼和任天堂不容忽视的劲敌了。



伊娃

■因为比往年提前入冬，导致深圳的蔬菜越来越贵，贵是好事，这样辛苦种菜的农民收入就高了。可是某些商家打着大蒜能有效预防甲流感的口号而将价格炒得翻了又翻的做法我个人非常抵触，现在就连干辣椒也被炒为预防甲流之神物，短短几天就一路飙升至原价的6倍左右。嗯，咱吃的不是辣椒，是妙药……唉。

●趁周末上华强北办了点事，可晚上休息的时候忽觉喉咙干痛，不禁一身冷汗，难道那啥了？因为没有发烧，所以决定第二天一早再去医院，幸运的是早上醒来时已经不痛了，我想应该是辣椒吃多上火了（跟辣椒预防甲流的传言无关）……下次上街定要戴口罩！



洋葱

■小感冒还没好，这次持续时间挺长，快两个星期了……

■得知《鲁鲁修》要出新作时小激动了一下，难道车夫党真的会取得胜利？不过其实个人挺喜欢《R2》的结局，拜托制作者你们千万别再折腾某个可怜的娃了。

■床的某一块突然凹下去了，果然便宜没好货啊……我要求不高希望它能撑到过年吧，千万别哪天在我睡觉时塌了……



嘟嘟

◆几乎每次打算放血入手个期盼已久的东西时，总会有A和B两个旗鼓相当的选项出现在我面前，正所谓尺有所短，寸有所长，鱼与熊掌不可兼得，原本已经敲定结果，忽见某处某人一口碑评论，即又陷入摇摆不定的两难境地中。相信许多当前预算有限，又对几台主机都相当垂涎的同学颇能理解我的心情，不过全机制霸的喜悦和A+B=80%重复累赘的性质还有些不同……

坛友levelup.cn互动专栏

PSP平台的《F1赛车 2009》近日已发售，相信不少玩家已经在游戏中回味今年F1赛事的精彩了。这辑就给大家推荐个达人DIY F1赛车的强帖，既然真车摸不着，咱就纯粹地欣赏下“复制品”吧，说不定我们也能从中受到启发，自个儿也造一个！

栏目主持：伊娃

4辆牛人DIY的超酷F1赛车

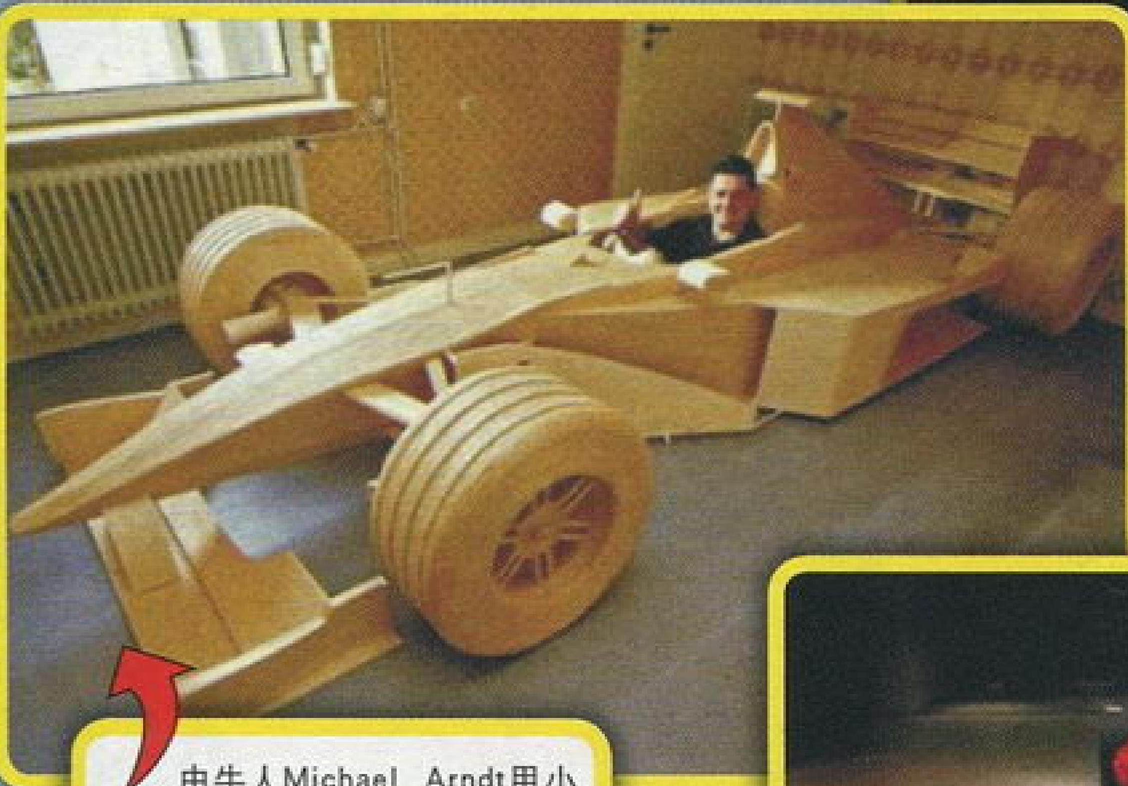
楼主：DANTY

http://bbs.levelup.cn/showtopic.aspx?page=end&topicid=899058#21222945

F1赛车代表着汽车制造的最高水平，基本不讲油耗，只求速度。而且这是个烧钱的运动，普通人是不可能有机会驾驶F1赛车狂飙的。可牛人有办法，用面包、衣服、火柴DIY一辆超酷的F1赛车，光看着就兴奋！而且还有人用单车轮子加点儿铁皮，敲敲打打就整出一辆来了。（伊娃：想看雷人造型的铁皮F1赛车就去看原帖吧！）



这款用面包制作的F1赛车出自新加坡Scotts酒店皇家美食广场的大厨们之手，同真车同样大小。共使用了14公升水，15公斤酵母，2公斤盐，经过549小时的艰苦努力才完成这样一辆牛车。



由牛人Michael Arndt用小小的火柴做成的这辆真车大小的迈克拉伦F1赛车，可是花费了他6年里的大部分休息时间以及差不多6000欧元，材料共使用了956000根火柴和1686瓶胶水。整车分成45个部分，这些部分都能轻松地组装与拆卸。



这辆用服装鞋帽制作的F1赛车由彪马（PUMA）零售团队创造，全部都是使用法拉利品牌的服装、帽子、鞋子和袋子制作而成，大小与真车等同。

热帖推荐

《小小大星球》自制解谜关卡
http://bbs.levelup.cn/showtopic-898176.aspx
附全关卡谜题的图文详解攻略。

“杯具”的小狗
http://bbs.levelup.cn/showtopic-900153.aspx
超级可爱的茶杯犬。

（完整内容请参看论坛原帖）

讨论内容为保证阅读效果，在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点，语序，网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。

热点大家谈

上辑热点话题回馈之——"神游DSi，终于来了"——

11月19日，神游官方网站公布了行货DSi（以下称iDSi）即将在12月发售的消息，本辑，我们就围绕iDSi及其相关的话题来进行讨论。

终于等来了，而且内置软件是《任天狗》，值得期待。

coconut

两个字：无爱。

阿尔托莉娅

等点卡……

JIDE

不错不错！

黄金菜鸟

作为国内目前惟一的行货掌机系列，当然是要支持啦，价格合理的话，必入手！

30124

给我一个要去买它的理由。

天之外道

就是维修点少了点，地方蛮远的。

神隼人

有新的软件出吗？玩游戏不死机就行，价钱跟NDSi（日本）一样吗？

口袋高手2

感觉速度有点慢，LL都已经在大卖了……

zero风の子

完全没有诚意，没有吸引力！价格基本肯定与美版差不多的，如果没有中文系统的话可以说就是废了，特意出这机器也是多此一举，完全的商业化。

无我の境地

嗯，咱要支持行货，而且国内的Ware会有什么新内容还是值得期待一下的哦。

澄星

话说——昨天还买了一张3000点的点卡，装了《辞典》（800）和《炸弹人》（500），还剩1700点，希望国内也能这么方便使用NDSi的一些功能。

赤忽

其实iDSi内置的《任天狗》和《创软》挺吸引人的，只可惜已经买了NDSi，国内的审批还是太慢了。

lmdnly

暂时没有入的打算。

死

iDSL建在，这个暂不考虑。

天之声

估计内置《任天狗》也是无奈之举，连着硬件要通过审批总容易点。这次真的算厚道了，等出新色了再买个。

飞陨

神游虽然出了，但相对应的中文游戏软件如果不跟上，其实也很难有好的发展前景。

rjc0110

11月19日上午9点买了NDSi，回到家10点，神游官网放出iDSi消息，继续郁闷中……

Carolawyer

的确，终于来了，要不要入手呢？考虑中……

Plus+

对我来说，关键是价格和以后神游还会为iDSi推出什么服务。

FullMoon555

来得也太晚了……

dyching

没有像手机那样被阉割掉Wi-Fi，真是不幸中的万幸。

so898

只要DSware软件更新速度够快，点数价格合适，必入。

georgebartom

神游为国内游戏市场做了很大贡献，而且他们的努力大家有目共睹，没有道理不支持。

幻

除非有非常吸引我的DSi专用游戏，否则暂时不升级。当然，NDSL自然死升级除外。只要升级必然行货，偶一直支持行货的。

飞驰的卡车

本辑热点话题

Play Station 15周年

1994年12月3日，在游戏市场上经历了不小波折的索尼终于推出了自家的主机Play Station，让老牌霸主任天堂走下了业界第一的神坛，并将电视游戏彻底带入了一个全新的3D时代……如今15年已过去，昔日的黑马风范虽已不在，但今天的PS已经成为了一大家族，稳稳地立在家用机市场和掌机市场……本辑，我们一起就PS的15周年这个话题来一起敞聊吧！

参与方式 请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2009年12月15日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与《掌机王SP》立场无关。



小编博客

呓语

记得还没上小学的时候，有天晚上吃完晚饭后和邻居家的小伙伴们聚在一起，计算等到千禧年来临的时候各自的年龄，千禧年对那时的我们来说还是很遥远的日子，以至于有的孩子甚至要扳着手指一次一次去算。而如今，千禧年过去也已经差不多快10年了，不得不感叹时间的流逝实在是快得有些无情。曾经的小伙伴们现在早已各奔东西没了联系，而曾经那份急着想要长大的心情，现在也已经不复存在。没事静下来的时候脑海中浮现出的总是儿时的那些往事和回忆，虽然年代久远，但依然清晰可见，仿佛就是最近发生的事情一样，有些甚至比刚发生了没几天的事情更加让我历历在目。尽管儿时的生活算不上一帆风顺，甚至有那么些苦涩，但是在母亲坚强的庇护下，我还是能过上和绝大部分普通孩子一样的生活，那些在勉强中支撑起来的无忧无虑的日子，是我生命中最值得珍藏的宝物。随着年龄的不断增长，烦恼也在不可避免地与日俱增，总是回想起以前那些逝去的美好，在本质上也许是对现实的一种逃避，是一种用来麻木自己的怯懦行为。

马上就要步入而立之年，来自各方面的压力越来越大，肩膀上的责任越来越重，总是觉得烦恼的日子比高兴的时候多，虽然很清楚相比年少时，这个年龄阶段的人在烦恼之余，更重要的一点是应该懂得如何去改变现状、去化解这些烦恼，但真正行动起来，却总是无从下手，最终往往被烦恼所侵占。是否已经准备好去面对将要面临的一切，这并不是一个由我来决定是否回答的问题，而是带有强制意味的、答案只能有一个的强盗命题。现在这个年龄段的我，处在一个很尴尬、却又很重要的时期。尴尬，是因为比下可能有余但比上肯定不足，心智有了一定成熟但不够成熟，对现实有了一定认识但认识得还不够充分不够全面；重要，是因为对过慢进入角色的我来说，这应该成为一个转捩点，但很有可能也是沉沦的开始。有的时候想要尝试着去改变现状，成为大众眼里一个不再年轻的人应该扮演的角色，但总是觉得浑身就像被绳索紧紧捆住了一样，根本无法挣脱束缚。游戏可能是在我挣扎累了又找不到援手时一种救世主般的存在，当它那大部分时候总是欢快的虚幻世界融入我庸人自扰的小世界时，我感觉到的是一种被救赎般的快乐。但随着年龄的增长，慢慢地发现这种快乐对于现在的我来说已经存在着一种侥幸心理，如果过分依赖，后果也许更为糟糕。要想真正挣脱现实的束缚，惟一的手段就是获得能够真正赐予自己突出重围力量的武器，而那把武器，可能只有通过自己的不断磨炼才能铸就，其过程也许是艰苦漫长的，但我依然想去寻找它，用它斩断世俗带来的烦恼，用它斩断生活的束缚。

以上胡言乱语，献给即将在明年步入而立之年的自己。



掌机王 自由谈

大家好，各位曾经高三的和正在经历高三生活的各位学子兼玩家，大家的高三生活都怎么样啊？本辑收录的这篇文章说的就是一位玩家在高考前三个多月的事情——收录是因为这段高考前的生活实在是很特别，而各位正在就读高三的朋友……引用作者最后的一句话："天道酬勤"才是亘古不变的真理，因此大家在高三这一年一定要忍住哦。

我的高三掌机史

文 气合神

写在前面

自认为对于一个想考比较不错的大学的"前高三学生"来说，高考前那3个月19天简直太不可思议了。自认为这篇文章融入了我最真挚的感情……曾被某读者"批评"过的小字"本栏目仅代表作者观点，与本刊立场无关"此时起了作用：1.笔者的高三真是玩过来的，对于其他大部分尚未高考的学生朋友们来说不具有参考性；2.本文多少有点"宅"，对"宅"看不惯的读者们，请你们将那段小字牢记于心吧。还有，这个"高三游戏史"更确切地说，是"高三下学期游戏史"。

游戏真空期

2月中旬～3月中旬

真正的"高三生活"

带着沉重的心情，我开始了高三下半学期。心情沉重，不光是因为我将步入艰苦的高三生活，更是因为我的一桩心事尚未完了：寒假没玩上《偶像大师SP》。没玩上这款让我朝思暮想的游戏，我便像担心背井离乡的家人那样，时时刻刻惦念着"她"。本来我发誓要封印的小P，却也被我放在身边，只为等到游戏出来的那天。

仿佛有什么人想让我专心投入进高三似的，《偶像大师SP》的坏消息接二连三地涌出，先是某网站关闭，使我关注《偶像大师SP》的惟一途径被切断。再是网站好不容易找到暂住地而且放出了游戏，我又因为机子升级问题而不能进行游戏——游戏心情顿时降到了零点，虽然小P就在手边，可在没盟区的情况下我也不想闪杀几条火龙——这是我么？现在想想，真是不敢相信。

"天不让我玩，那就学习吧！"刚有这个念头没几天，《偶像大师SP》的



补丁放出来了，我的“高三游戏史”也正式开始了！

3月中旬～4月中旬 《偶像大师SP 思念之月》

请为我奉上最精彩的演出吧！

眼瞪着、汗流着、脸红着、心跳着……双眼死盯着“剩余下载时间”后面的数字不放。当时的心情，仿佛听到了“石油降价了”、“艾滋病被人类克服了”一样极度喜悦。下载《思念之月》，只冲着她：三浦梓。校中一位ACG同好听说后指着鼻子笑话我：“你这个不会画画的Tony。”你当我只冲着巨乳才选的梓姐姐么？我是冲着巨乳＋傻毛＋治愈＋大姐姐才选的她……当然，还有个更“冠冕堂皇”理由：选她才没有“招童工”的感觉（无视律子）……

进入游戏，一个被我忽略的巨大难题摆在了我眼前：全是日文……不过当时我把偶像大师定性为“可以享受视觉美感的太鼓”，即一款MUG，遂没怎么把语言障碍放在心上。

选择了剧情模式，紧随其后便是“语言障碍”的问题：给自己起名。当然要起“气合神”。看了这么多日式ACG，对于日文也有些耳濡目染。最终，“气合神P”诞生……



见完小鸟，在社长那里选择好要培育的偶像后，我可算见到朝思暮想的梓姐姐了……不过，第一面怎么是背影……而且听语气，迷路了？哦哦哦！萌属性路痴追加完毕！

转身，正面。茄皮紫上衣，小蓝花裙子，虽然略显朴素，但透着一种安静且沉稳的感觉，散发着特有的美感，与阿奎尔特的白色套头衫和茄皮紫裙子有异曲同工之妙。时刻带着微笑，说话温文尔雅，甜美的声音瞬间触碰我内心的深处，仿佛兰花散发的香味般，沁人心脾。仅出现在二次元的温柔大姐姐真让我有点无所适从呢……

啊啊，不行不行，这是游戏，认真我就输了！赶快存个档，省得之前白玩了。这时，“语言障碍”又来了：给梓姐姐取个艺名。倒空了脑子也没想出来啥，最后只能像傻头傻脑地主角一般挠着头红着脸起了个“俺の姉さま”……

当时还没攻略，前3周的营业在问题中的汉字提示和我平日积攒多日的RP外加ACG剧情的常识，全部被我以PERFECT拿下。第4周终于可以自由活动了。由于我是那种练级型的玩家，所以后面的时间安排清一色的短课＋长课。再加上我患有“口袋努力值”的后遗症，每次课程都是提升单项能力——这也让我错过了这个游戏中惟一跟《太鼓》沾点边的演唱课。当然，这是后来才知道的。

当时也不明白每周开始时所说的“剩余周还有X周”啥意思，早起来瞎问候，来信全部无视，只知道每天带着梓姐姐拼命练习——我是不是更适合干早呢？最终，剩余周 0周，我也稀里糊涂地GAME OVER了……

游戏的热情尚未消退，再加上攻略也到手了。遂，删号，重建，选梓，“俺の姉さま”……看着攻略，我也逐渐明白了问早的关键、接收来信并接受采访与服装设计的重要、“营业”和“炸弹”的含义、课程中可利用的BUG……最主要的是，我知道了那个“剩余X周”是什么意思——原来要在那个时限前让偶像等级升级啊。

之前还在纳闷这款游戏的MUG要素在哪，看了攻略才知道所有MUG要素全在选拔赛中，而参加选拔赛又是提升偶像等级的惟一方法。多方面的刺激，让我在给梓姐姐上了几周课后，信心满满地在当周安排下选择了“试镜演出”。当时没什么好服饰，一股脑全扔梓姐姐身上了。倒是选曲费了我好大劲，认为比较好听的《GO MY WAY!!》和《魔法をかけて！》都分别曾在《太鼓》中听过，本着听新歌的原则，再加上攻略写了梓姐姐的专属曲目，我便将目光放在《9：02pm》和《邻に……》。本着看不懂的原则，我选择了后者……现在感觉，我选了首好歌。

给梓姐姐鼓完气后，终于可以玩到真正的MUG了！可是试镜一开始，我就发现不对劲了：既没有从右往左的鼓点，也没有从上往下的“落下物”，更别提《应援团》里的带圈数字了，我所有的MUG经验在此完全没有用武之地！惟独见到闪烁的白方块，闪几下就换下一个。还有三个色框中的数值，本能告诉我这些数值应该越高越好——可是它们一直都是一丰0！一段白块闪完，三个“6TH”出现在红黄蓝三个色框中，这

我明白，我垫底了！

慌乱之中，我按下了HOME键。仿佛我现在才明白，一切都是个天大的误会：偶像大师哪里是什么MUG！再翻翻攻略，可不嘛，写得好好的："作为一款经营类SLG……"

游戏心情瞬间烟消雾散。

此后，我又玩了会儿《思念之月》，总算踉踉跄跄地把梓姐姐的第一次试镜演出给过了。把偶像穿着怪异、失误百出的《邻に……》PV储存后，就再也没碰过。当初还打算培育完梓姐姐后再培育下千早并聆听下《苍い鸟》，然后再删《思念之月》换《神奇之星》去培养雪步呢（雪步的专属曲《KOSMOS，COSMOS》真的很让我在意）……我果然还是听听KAITO的《苍い鸟》和落合祐里香的《恋文2000》就得了吧。

貌似这又是上天想让我回归到正常的高三生活，可是，游戏热情又在一次小小的"事故"中爆发了。

4月中旬～5月中旬 《太鼓之达人DS 7岛大冒险》

梓姐姐的余音，复燃的太鼓魂！

得知梓姐姐的CV是高桥智秋后，我便搜索了下她，看看有没有以前看过她参与的作品。粗略搜了一圈，啥都没找到。就在快要放弃时，一条信息以其长度优势映入我的眼帘："めっちゃ！太鼓の达人DS 7つの岛の大冒险（牡丹、ニャンキー）※たかはし 智秋として收录曲「われら无敌のドコン团」歌唱。"

这不是敌方组织ドコン团的领头大姐牡丹和旁边的忍者小猫ニャンキー么！可是她们怎么有CV？她们说过话么？说过！剧情模式打道场战放必杀时不是说过"行くわよ～"么……等等，还没完，敌方组织ドコン团的主题曲《われら无敌のドコン团》也是智秋大姐唱的！这首可是常驻我MP3里的曲子啊！平常没事就听个两三遍！

瞬间，我就像被插进氧气瓶中的带火星的木条，游戏心情猛烈地复燃了。



PSP装包，打开iDSL，选择了久违的《7岛大冒险》，开始狂敲《われら无敌のドコン团》这歌，往烂里敲，敲完竹的敲松的、敲完松的再反过头来敲梅的，最后又不怕死地敲鬼的——这曲子是鬼8星，对我来说是顶难顶难的了。刚开始敲，20%，30%……最终怎么也突破不了50%。究其原因，原来系统默认的操作模式"拇指咚食指锵"不太容易敲出"咚锵锵，锵锵咚，咚咚锵"之类的鼓点（对于我来说）。怎么办？改操作！遂，我改成了"右下YB咚，左上XA锵"的操作模式，即所有操作都由拇指完成。果然，光控制拇指比同时控制拇指和食指容易多了，70%，80%……最终，我的最好成绩为96%，最大连击108——达人们不要笑，这是以前"望鬼5星以上兴叹"的《太鼓》玩家在四个晚上，每晚半小时的成绩！

《われら无敌のドコン团》这歌敲累了，但还是想敲《太鼓》。找找有啥可干的吧！先去道场，一直披荆斩棘到大超人，然后刷出《百花缭乱》，刚开始故意不连打，让谱面保持在普通……遂，大达人诞生（前人们的经验果然棒）。后面的太鼓神称号实在太难取得，遂放弃了道场模式。

又回到演奏模式，发现好多金冠都没取得，尤其是梅——当初我嫌这个难度没激情（又不敢碰鬼……说好听了就是比上不足比下有余）。遂，一首一首地敲，只为金冠。

期间感动了好几回：J-POP中的《リンダ リンダ》是《应援团》第一作中的拉面店曲，还有那首叫什么"EVERY骑士"的（全名太难打），则是韩国曲，Anime中的《残酷天使的纲领》不多说了，《创圣のアクエリオン》是Nico上的名曲，Classical里的《命运交响曲》是我最喜欢的贝多芬作品。Namco曲目中，《百花缭乱》超越了我心中《真·画龙点睛》的地位，而且我终于见识到了《太鼓侍》，BGM中两首IM的曲子《Shiny Smile》和《エージェント夜を往く》分别是我初次知道"Mikumiku Dance"的曲子和《组曲Niconico动画》、《Niconico动画流星群》中的一部分，还有不得不说的是《洞窟探险者》的BGM，《洞窟探险者》可是拥有史上最弱主人公的游戏……Namco你是故意的！！

不过NDS《太鼓》的画面本来也不属上乘，再加上高速移动的鼓点，每晚敲下个半小时来，我真是晕得天昏地暗，对《太鼓》的热情，也一天不如一天了。

遂，太鼓魂在半个月内，昙花一现般地怒放，又凋落了。

5月中旬~6月中旬

《女神异闻录 恶魔幸存者》

从今天开始做魔王



虽然"太鼓魂"泯灭了，可是我还是不想把iDSL封印起来——毕竟小P只有在周末上盟区时才有动力去碰。搜索着R4里的游戏：《大合奏》、《应援团2》、《马车》、《卡比豪华版》、《太鼓》两作、《游戏王5 DS》……哪个都不是很想碰。最后，我发现了一个"陌生"的小恶魔图标——《女神异闻录》！差点忘了你了。当初没玩到《偶像大师SP》便用《恶魔幸存者》解闷用。

这一解闷可不要紧，每晚都会上盟区屠龙到深夜两点的我居然在那个时间段让电脑关机休息，自己蜷在床上捧着iDSL不亦乐乎。一周目升级不像N周目那么容易，但我还是不厌其烦地一遍又一遍地刷Free Battle，直到所有成员的经验都呈个位数增长为止。为了在拍卖行中拍到优秀的仲魔，起初我一遍又一遍地开关POWER键，在知道"L+R+SELECT+START"可以重启游戏后，终于让它们代替了POWER……

回忆打住。来看看打到哪了吧，哦，是在"帮助被鞭子家族俯身的麻里老师打老D"那关，攻略说"让麻里给老D最后一击可让邪教之馆中老D和鞭子的合体解禁"，"所以可以把老D石化然后让麻里安全地攻击"。嗯，就这么试试吧！

石化工作交给了主人公：主人公配上石化追加还有那个连续物理攻击，其他随意了，再配上一只邪鬼，一只邪龙。邪鬼就是一个粉紫色的长着一堆人脑袋，看着特像咒灵或死人军团的那个。（越来越像恶魔城了……）选这邪鬼有三点好处：1.它有石化魔法；2.邪鬼的咒缚可以防止老D逃跑；3.拍卖行里能拍到——真可谓物美价廉。邪龙就是那只第一个会万魔乱舞的家伙，用它仅仅为了远程攻击而已。

主人公先动，二话不说跑到老D附近，先扔个咒缚，然后无耻地仅着邪龙远程攻击。主人公刚扔了个连续物理攻击，第一击老D就石化了……而且我担心的后续攻击会秒了老D的情况也没发生，这就踏实了。等着麻里过来吧！不一会儿麻里就屁颠屁颠地跑了过来，以一张非常飘逸的面部特写，进入与老D的战斗。啪一声，老D掉了400+的HP，旁边竖起了一个小小的红色十字架……就这样？麻里这就把老D玩死了！

之后的流程，则是完全按照《掌机王SP》的攻略走的——也许有人说这样很没意思，但是作为一个学生，我也许不该再让更多的脑细胞葬身于游戏中了。就这样，一路下来，打完柚子线的最后一关，此时正好是6月6号凌晨。"洗洗睡吧，起来之后再临阵磨个枪。"这样想着。可嘴里还是念念不忘："本来打算一周目就过万魔之王线的……"

回过头来看看自己的高三下半学期，除了感觉不可思议之外，还有一种辜负了家长老师学哥学姐们的期望的感觉：在我耳边念叨了3年……啊不，可以说念叨了12年"要专心读书"之类的话，全被我当成了耳旁风。不管怎样，高考已经结束，结果么，由于高一时底子还不错，所以马马虎虎还是考上了，诸位看官权当为"林子大了什么鸟都有"这句话多找了个实例吧，毕竟"天道酬勤"才是亘古不变的真理。






玩家点评

NDS 口袋妖怪 心金·灵银

◆厂商：Nintendo◆类型：RPG

评论人：影翼火

评分 10

十年前的《金·银》至今仍被认为是系列最强之作。而十年后的今天，《心金·灵银》的实际游戏素质也正如宣传的一样优秀，不给满分都不行！

光看图，或许看不出画面的变化，但是，仔细观察后，发现本作细节处理做的非常好，比如水的效果，走近海边时，会听到水的声音。还有商店旁边的旋转旗帜，以及跟在主角后面的妖怪们，这些都让玩家有了更强的代入感，继《黄》之后，玩家们又可以和妖怪们进行心灵交流啦，从细节部分来看，《心金·灵银》相比前作《白金》是有很大提高的。尤其是加入的多个CG，比如凤凰和露琪亚的出场。

系统方面，从《钻石·珍珠》到《心金·灵银》都在一步一步地完善着，而《心金·灵银》达到了完美，在NDS上，本作也是最后一款正统《口袋妖怪》了，《心金·灵银》的系统改变最大的莫过于触摸部分，实际使用起来也觉得很方便，比如电脑箱里，你可以不用繁琐的步骤进进出出，只需要用触控笔随便点两下就能搞定，再就是下屏的菜单显示，图鉴也改成了更为直观的界面，这些贴心改变都无疑使游戏流畅度进一步提升。至于战斗节奏，《钻石·珍珠》的慢节奏相信大家都体验过，到了《白金》节奏加快了，而《心金·灵银》几乎完美了，而一般情况下，开战时少了丢精灵球的步骤，也使节奏得到了加快。综合以上来说，《心金·灵银》系统方面也属于完美！



十年前的感动，在《心金·灵银》中再次出现，本作推荐给所有NDS玩家，让我们一起分享感动吧。

PSP 火影忍者 疾风传 晓之鼓动

◆厂商：NBGI◆类型：ACT

评论人：马赛克

评分 6

由于这一次的《火影》改编作品并不是出自为众多玩家知晓的CC2小组之手，而之前放出的画面又不尽如人意，因此本作在发售前就不是很受期待。现在游戏发售了，它的素质究竟怎样，下面就由我来点评一下。

游戏的画面比较粗糙，棱角和锯齿都比较多，但对人物表情的刻画还算是比较忠于原作的，起码高兴、发飙等表情还是让人看得出来的。人物的动作还是比较连贯的，但有动作还是与原著有一定偏差，如鸣人的螺旋丸、卡卡西的雷切等。

本作的手感可以说是中规中矩，算不上是拳拳到肉，有的时候依然有弹棉花的感觉。音乐方面则没给人留下太深刻的印象，基本上都是那几首重复的BGM，而且听着很陌生，似乎并没有在动画中出现过。



系统方面，游戏的普通流程就是看对话、刷杂兵、升级、学技能、打BOSS，作为一个类型非常传统的“大菠萝”，本作在这方面实在找不到什么亮点。本作的剧情完全改编自原作，但由于面向欧美玩家，表现可能与东方人的审美观有较大出入；而且虽然剧情是改编自原作，但人物间极有“创意”的原创对白，以及中间穿插的让人摸不着头脑的战斗（例如有一段我爱罗对迪达拉的对白结束后，玩家操控的却还是鸣人）都是本作的一大败笔。

整体来说，本作作为一款FANS向动画改编作品，虽然其中有诸多的问题，但如果不对其素质抱太高要求的话，相信还是可以让人接受的。

稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论，字数控制在590～610之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

火热秘技

收拾东西是件很麻烦的事，为了保持桌面整齐，可以随时找到想找的东西，就要随时整理。不过每次整理的时候都会发现一些零碎东西，像是什么东西的说明书啦、哪里送的小玩意啦、U盘的盖子啦、游戏机的小周边啦等等。这些东西还有越来越多的趋势，而且还不知道有没有用，不知道该往哪里放，于是只好往柜子的抽屉里一扔。这样做的结果估计大家也都猜到了，想在抽屉里找东西就麻烦得很，翻个卡带出来翻了5分钟……

栏目主持：盲先知



星球大战前线 精英舰队

美版 Star Wars Battlefront: Elite Squadron 秘技

隐藏勋章

在完成特定条件后玩家可以获得勋章。

勋章	解锁方法
Sith Lord（铜）	用原力闪电或原力锁喉杀死10名敌人
Sith Lord（银）	用原力闪电或原力锁喉杀死25名敌人
Sith Lord（金）	用原力闪电或原力锁喉杀死50名敌人
Conqueror（铜）	组队胜利5次
Conqueror（银）	组队胜利15次
Conqueror（金）	组队胜利30次
Multiplayer Maverick（铜）	联机时杀掉25个敌人
Multiplayer Maverick（银）	联机时杀掉50个敌人
Multiplayer Maverick（金）	联机时杀掉150个敌人
Flag Carrier（铜）	抢夺5面旗帜
Flag Carrier（银）	抢夺15面旗帜
Flag Carrier（金）	抢夺30面旗帜
Rogue Leader（铜）	驾驶星际战斗机杀掉10个敌人
Rogue Leader（银）	驾驶星际战斗机杀掉25个敌人
Rogue Leader（金）	驾驶星际战斗机杀掉100个敌人
Tank Buster（铜）	摧毁10辆敌人的战场
Tank Buster（银）	摧毁25辆敌人的战场
Tank Buster（金）	摧毁50辆敌人的战场
Jedi Master（铜）	身为英雄时杀掉25个敌人
Jedi Master（银）	身为英雄时杀掉75个敌人
Jedi Master（金）	身为英雄时杀掉150个敌人
Capture Master（铜）	占领10个指挥站
Capture Master（银）	占领25个指挥站
Capture Master（金）	占领50个指挥站
Galactic Master	在Galactic Conquest战役中获得胜利
Galactic Overlord	完成所有Galactic Conquest战役
Saboteur	摧毁5艘舰船
System Eliminator	摧毁15个飞船系统
Survivor	当一艘舰船将爆炸时，使用救生舱逃脱
Hero Vanquisher	亲手杀死10名英雄人物
Conqueror Supreme	在每张地图上都获得团队胜利





塞尔达传说 灵魂轨道

美版 Legend of Zelda Spirit Tracks 秘技

集邮奖励

在收集邮票的过程中，玩家会根据收集量的增加而获得奖励。

奖励	获得方法
古代之盾	收集10枚邮票
驾驶员服装	收集15枚邮票
剑术卷轴2	收集20枚邮票

下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 雷顿教授与魔神之笛

日版　金手指

レイトン教授と魔神の笛

GameID：BLFJ f0d0c1ac

提示数9999

120F9E08 0000270F

提示硬币999

120F9E0E 000003E7
120F9E0C 000003E7

谜题全开

94000130 FFFB0000
D5000000 00000001
C0000000 000000A9
D8000000 020F9E48
DC000000 00000001
D4000000 00000000
D2000000 00000000
D0000000 00000000

谜题全解决

94000130 FFFB0000
D5000000 00000002
C0000000 000000A9
D8000000 020F9E48
DC000000 00000001
D4000000 00000000
D2000000 00000000
D0000000 00000000



NDS 怪兽敢死队

日版　金手指

怪兽バスターズ



GameID：BKXJ c9787806

金钱最高

02103510 3B9AC9FF

按SELECTSTR最高

94000130 FFFB0000
121074C4 0000270F
D2000000 00000000

按SELECTDEF最高

94000130 FFFB0000
121074C8 0000270F
D2000000 00000000

按L+↑HP回复

94000130 FDBF0000
2210749D 00000028
D2000000 00000000

武器使用回数9999

12107248 0000270F
1210724A 0000270F
1210724C 0000270F
12107254 0000270F
1210724E 0000270F
12107250 0000270F
12107252 0000270F
12107256 0000270F
12107258 0000270F

NDS 塞尔达传说 灵魂轨道

美版　金手指

Legend of Zelda Spirit Tracks

GameID：BKIE 85ad4456

金钱最高

520A8754 E08E1001
020A8754 E1A0100C
D2000000 00000000

HP最高

920208A2 00000002
00000E89 120208A2
00000002 00002140
D2000000 00000000

HP无限

5208A2B8 E08CE001
0208A2B8 E1A0E003
D2000000 00000000



掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

12月中下旬的掌机新作相比11月底和12月初要少一些，不过有一些“针对性”较强的作品相信对某部分玩家的吸引力一点都不亚于大作，除了《幸运星》外，杀伤力更大的自然就是那部“杀必死”满点的游戏了，具体哪款游戏我就不说了，相信大家都心知肚明。另外，日版的《塞尔达传说 大地的汽笛》也将在12月23日推出，之前因为语言原因没有先玩美版的粉丝，就请再稍微多等几天吧。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

栏目主持 雷伊

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2009年12月					
17日	十大运动 DS运动10种	DECA SPORTA DSでスポーツ“10”种目！	Hudson	SPG	5040日元
17日	迷你四驱DS	ミニ四驱DS	Rocket Company	RAC	5040日元
17日	交涉人DS	交涉人DS	Alpha Unit	AVG	售价未定
22日	莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士	リーナのアトリエ シュトラールの炼金术士	Gust	RPG	5040日元
23日	冬日恋歌DS	冬のソナタDS	D3 Publisher	AVG	5229日元
23日	“超”恐怖故事DS 青之章	“超”怖い话DS 青の章	Alchemist	AVG	5040日元
23日	寒蝉鸣泣之时 绊 一・二卷同捆包	ひぐらしのなく顷に绊 一・二卷パック	Alchemist	AVG	6090日元
23日	塞尔达传说 大地的汽笛	ゼルダの传说 大地の汽笛	Nintendo	A・RPG	4800日元
2009年冬					
未定	宠物店物语DS2	ペットショップ物语DS2	Taito	SLG	5040日元
2010年1月					
14日	最后之窗 深夜中的约定	ラストウインドウ 真夜中の约束	Nintendo	AVG	4800日元
21日	真・战国天下统一 群雄们的争乱	真・战国天下统一 群雄たちの争乱	System Soft Alpha	SLG	6090日元
28日	RPG工具DS	RPGツクールDS	Enter Brain	ETC	5460日元
28日	勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地	ドラゴンクエストⅥ 幻の大地	Square Enix	RPG	5980日元
28日	将棋世界冠军赛 激指DS	将棋ワールドチャンピオン 激指DS	每日Communications	TAB	5040日元
2010年2月					
4日	国夫君的超热血大运动会	くにおくんの超热血！大运动会	Arc System Works	ACT	售价未定
4日	山川出版社监修 详说世界史B 新・综合训练PLUS	山川出版社监修 详说世界史B 新・综合トレーニングPLUS	NBGI	ETC	3980日元
4日	山川出版社监修 详说日本史B 新・综合训练PLUS	山川出版社监修 详说日本史B 新・综合トレーニングPLUS	NBGI	ETC	3980日元
10日	大家的便利店	みんなのコンビニ	Taito	SLG	5040日元
11日	猜谜魔法学院DS 两块时空石	クイズマジックアカデミーDS 二つの时空石	Konami	ETC	5250日元
11日	龙珠DS2 突击！红绸军	ドラゴンボールDS2 突击！レッドリボン军	NBGI	AVG	5229日元
18日	堕天使的诱惑×快感指令	堕天使の甘い诱惑×快感フレーズ	Furyu	AVG	5040日元
18日	交响情人梦 欢快音乐时间	のだめカンタービレ 乐しい音乐の时间デス	NBGI	MUG	5229日元
18日	三国志DS3	三国志DS3	Koei	SLG	5040日元
25日	不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐	不思议のダンジョン 风来の西林4 神の目と悪魔のヘソ	Spike	RPG	6090日元
25日	少年忍者 旋风	少年忍者 ツムジ	EA Games	ACT	售价未定
25日	寒蝉鸣泣之时 绊 第四卷・绊	ひぐらしのなく顷に绊 第四卷・绊	Alchemist	AVG	5040日元
25日	无限边境 超越 超级机器人大战OG传说	无限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大战OGサーガ	NBGI	RPG	6279日元
25日	牧场物语 双子村	牧场物语 ふたごの村	MMV	SLG	5040日元
25日	四狂神战记	エストポリス	Square Enix	RPG	5980日元
未定	现代大战略DS 一触即发・军事平衡崩溃	现代大战略DS 一触即发・军事バランス崩坏	System Soft Alpha	SLG	6090日元
未定	萌萌二次大战略2 大和抚子	萌え萌え2次大战（略）2［chu～］☆ヤマトナデシコ	System Soft Alpha	S・RPG	6090日元
2010年3月					
4日	KERORO RPG 骑士、武者与传说的海贼	ケロロRPG 骑士と武者と传说の海贼	NBGI	RPG	5229日元
2010年春					
未定	二之国	二ノ国	Level-5	RPG	售价未定
发售日未定					
未定	幻想生活	ファンタジーライフ	Level-5	RPG	售价未定
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	大神传 小小太阳	大神传 小さき太阳	Capcom	AVG	售价未定
未定	幽灵诡计	ゴーストトリック	Capcom	AVG	售价未定
未定	东京魔人学园帝战帖	东京魔人学园帝战帖	MMV	S・RPG	3990日元
未定	黄金太阳DS（暂名）	黄金の太阳DS（暂名）	Nintendo	RPG	售价未定
未定	HUDSON×GReeeeN（暂名）	HUDSON×GReeeeN（暂名）	Hudson	MUG	售价未定
未定	雷顿教授与奇迹的假面	レイトン教授と奇迹の假面	Level-5	AVG	售价未定
未定	心跳回忆 女生版 第三个故事	ときめきメモリアル ガールズサイド 3rd Story	Konami	SLG	售价未定
未定	天使之翼 激斗的轨迹	キャプテン翼 激斗の轨迹	Konami	RPG	售价未定
未定	数码宝贝 遗失的进化	デジモンストーリー ロストエボリューション	NBGI	RPG	售价未定



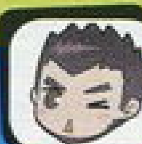
光辉圣约3 瞳



12.10 ■MMV ■SLG ■5229日元



“《光辉圣约》系列”第三作依旧继承了前辈们的优良传统，众多知名声优的献声相信已经让不少玩家心动了。游戏以学院为据点，剧情的发展完全由玩家自己来决定，高自由度和多结局让本作在耐玩性方面比前两作更胜一筹。丰富的隐藏要素依旧是系列的一大亮点，除了完美保留前作大受好评的“温泉迷宫”外，更是有“骑士俱乐部”、“通信对战”等新要素等着大家。



极限脱出 9小时9个人9道门



12.10 ■Spike ■AVG ■5040日元



由音响小说开创者Chunsoft联手打越钢太郎（代表作《Ever17》）、西村绢（代表人设《街霸Ⅱ》）等名家共同打造，这样的阵容相信足以让文字AVG爱好者掏腰包。游戏中的9名角色被强行关在了一艘大船上，为了逃生，他们必须玩一种九进制游戏，这样才能穿越一道道门。选择与谁一起通过门将对故事的发展产生很大的影响，同伴的取舍对玩家来说也是一个很大的考验。你准备好了吗？残酷的数字游戏已经开始。

PLAYSTATION PORTABLE



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2009年12月					
17日	女王之刃 螺旋混沌	クイーンズブレイド スパイラルカオス	NBGI	S・RPG	6090日元
17日	奈落之城 携带版 一柳和二度受难	奈落の城 PORTABLE 一柳和、2度目的受难	日本一Software	AVG	5229日元
23日	合金弹头XX	メタルスラッグXX	SNK Playmore	STG	5040日元
23日	SIMPLE 2500系列 携带版 Vol.13 恶魔猎人 驱魔圣女	SIMPLE2500シリーズ Portable!! Vol.13 THE 恶魔ハンターズ エクソシスター	D3 Publisher	ACT	2625日元
23日	幸运星 网络偶像大师	らき☆すた ネットアイドル・マイスター	角川书店	AVG	6090日元
24日	水之旋律	水の旋律	Cyber Front	AVG	5040日元
2009年冬					
未定	传说勇者的传说	传说の勇者の传说 —Legendary Saga—	角川书店	RPG	售价未定
未定	未来日记 第13个日记所有者	未来日记 13人目の日记所有者	角川书店	AVG	售价未定
2010年1月					
9日	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	RPG	6090日元
12日	海豹突击队 布拉沃火线小组3	SOCOM：U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 3	SCEA	STG	39.99美元
12日	战地双雄 第40日	Army of Two：The 40th Day	EA Games	STG	39.99美元
12日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill：Shattered Memories	Konami	AVG	39.99美元
14日	铁拳6	铁拳6	NBGI	FTG	6279日元
14日	角斗士 斗士起源	剑斗士 グラディエータービギンズ	Acquire	ACT	5040日元
21日	真・三国无双5 帝国	真・三国无双5 Empires	Koei	ACT	3990日元
21日	战场的女武神2 高卢王立士官学校	战场のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	SEGA	S・RPG	6090日元
21日	魔法少女奈叶A's 携带版 王牌之战	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE —THE BATTLE OF ACES—	NBGI	FTG	5229日元
28日	11眼 交错	イレブンアイズ クロスオーバー	5pb.	AVG	5040日元
28日	天诛 红 携带版	天诛 红 ポータブル	From Software	ACT	3990日元
28日	不可思议的迷宫 风来之西林3 携带版	不思议のダンジョン 风来のシレン3 ポータブル	Chunsoft	RPG	5040日元
未定	萌萌二次大战略2	萌え萌え2次大战（略）2 [chu~] ☆	System Soft Alpha	S・RPG	6090日元
2010年2月					
4日	噬神者	GOD EATER	NBGI	ACT	5229日元
4日	流行音乐 携带版	ポップンミュージック ポータブル	Konami	MUG	4800日元
9日	但丁神曲	Dante's Inferno	EA Games	ACT	39.99美元
18日	古典迷宫 扶翼魔装阵	クラシックダンジョン 扶翼の魔装阵	日本一Software	RPG	5229日元
25日	拒绝命运！意志之力	の一ふぇいと！ ~only the power of will~	Alchemist	AVG	售价未定
25日	家庭教师REBORN 羁绊组对战	家庭教师ヒットマンREBORN！绊のタッグバトル	MMV	FTG	5229日元
25日	苍翼默示录 携带版	ブレイブルー ポータブル	Arc System Works	FTG	5040日元
25日	金色的琴弦3	金色のコルダ3	Koei	AVG	6090日元
25日	大众网球 携带版	みんなのテニス ポータブル	SCEJ	SPG	4980日元
25日	喧哗番长4 一年战争	喧哗番长4 一年战争	Spike	A・AVG	5229日元
未定	黎明前的琉璃色 携带版	夜明け前より琉璃色な ポータブル	角川书店	AVG	6090日元
2010年3月					
4日	.hack/Link	.hack/Link	NBGI	A・RPG	6279日元
11日	绝对英雄改造计划	绝对ヒーロー改造计划	日本一Software	RPG	售价未定
18日	潜龙谍影 和平行者	メタルギア ソリッド ピースウォーカー	Konami	ACT	5229日元
18日	Fate/新章	フェイト/エクストラ	MMV	RPG	6279日元
发售日未定					
未定	最后的战士	ラストランカー	Capcom	RPG	售价未定
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	售价未定

自从2007年首届TVGAME游戏大赏举办以来，每年都有数十万玩家踊跃参与到活动当中。现在我们再度邀请全中国的玩家迈入第三届TVGAME大赏，投上您最神圣的选票，让我们一同选出2009年最强、最棒的游戏吧。为了答谢全国玩家们的支持，本次活动的幸运玩家将获得更丰厚的奖品和意想不到的大礼。

年度盛事





TV GAME大赏

2009年度最佳游戏中国玩家评选活动

本活动由GTcoupe™公司全程独家提供赞助

1 评选范围

2009年1月1日起至2009年12月31日止期间发售的所有家用机与掌机游戏均在本次活动的评选范围，具体提名名单请参考随总242期《游戏机实用技术》(2010年1月B)以及总126辑《掌机王SP》附送的选票。2009年度“TV GAME大赏”评选活动将历时两个月左右，其评选结果与获奖名单将刊登在《游戏机实用技术》春节合刊以及同时期的《掌机王SP》上。同时玩家也可以通过www.levelup.cn的相关页面查询评选结果与中奖名单。

一等奖 5名



次世代主机任选一台

二等奖 5名



NDSi主机一台

三等奖 5名

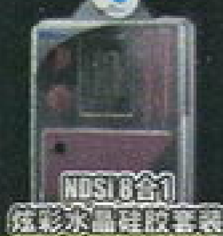


PSP3000主机一台

特别旅游奖 3名

我们将抽选参与本次活动的3名玩家前往深圳进行读编见面交流活动，并在小编的陪同下进行为期长达5日的深圳快乐旅行。3名幸运读者的来回机票以及食宿费用将由编辑部全部承担，详细细则将在下辑公布。

参与奖 GTcoupe™系列游戏周边产品 300名



NDSi 8合1炫彩水晶硅胶套装



Wii fit蓝光充电支架



PSP go 8合1套装



X360手柄充电套装



Wii 48合1豪华套装



PS3蓝牙耳机

2 参与评选方式

1. 回函选票

2009年度"TVGAME大赏(玩家评选部分)"选票将随总242期《游戏机实用技术》(2010年1月B)以及总126辑《掌机王SP》附送，选票上将详细罗列各个评选奖项以及候选游戏提名名单，您只需在对应位置勾选自己最喜欢的一款或多款游戏，并在规定时间内(以当地邮戳时间为准)将选票寄回指定地址即可。

2. 网站投票

您还可以登陆www.levelup.cn网站，在"TVGAME大赏"指定页面进行网络投票，并可实时查询投票结果。(投票页面预计将在12月25日左右上线，具体请关注网站相关新闻。)

3 活动流程

■总241期《游戏机实用技术》以及总125辑《掌机王SP》2009年度"TVGAME大赏"活动公布。

■总242期《游戏机实用技术》以及总126辑《掌机王SP》2009年度"TVGAME大赏(玩家评选部分)"选票发布。

■总243期《游戏机实用技术》2009年度"TV GAME大赏(媒体评选部分)"评选结果公布。

■总244期《游戏机实用技术》2009年度"TV GAME大赏(玩家评选部分)"评选结果公布。

2009年度"TVGAME大赏(玩家评选部分)"参与玩家获奖名单公布。

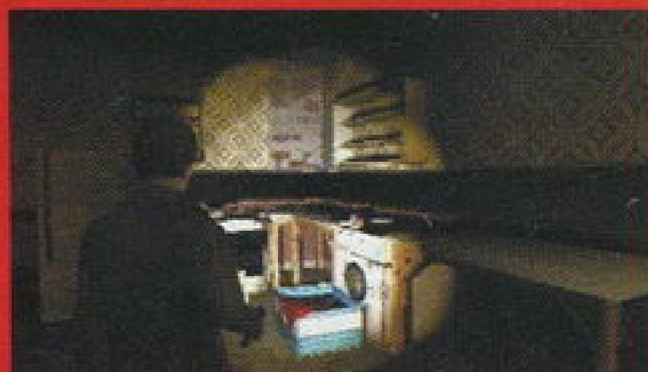
主　办：游戏机实用技术杂志社

媒　体：游戏机实用技术　掌机王SP　levelup

注：本活动最终解释权归主办方所有，声明中所提及的调查表内容与刊期安排有可能会因为发布媒体不同而略有差异。

DVD光盘内容导视

游戏展望台





9款热门新作最新官方影像

寂静岭 破碎的记忆
四狂神战记
幸运星 网络偶像大师
维他命Z 革命
电击的皮罗德 天空之绊
密室的祭品
消球战士
魔法门 英雄交锋
菲利普斯系列

新作特搜队

最新发售游戏影像直击



雷顿教授与魔神之笛
铁拳6
尤歌朵拉同盟 圣剑武勇传
怪兽敢死队
乐高印地安纳琼斯2 冒险再续
警察 新兵
强袭魔女 苍空的电击战 新队长 奋斗吧!
茶犬的房间DS4 在茶犬大陆放轻松
料理妈妈3

随盘附送 实用资源倾情附送



1款PSP ISO
心跳回忆4
4款NDS ROM
塞尔达传说 灵魂轨道
雷顿教授与魔神之笛
料理妈妈3
尤歌朵拉同盟 圣剑勇武传

全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《巴哈姆特之血》OST等着你。

iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

艾诺迪亚 罗恩流浪者
忍者大战海盗
使用技巧 – 解开iPhone的秘密



电影前线

超自然现象　　阿凡达+片花
海洋

《口袋光环DVD》VOL.125 有奖问答题目

在《乐高印地安纳琼斯2 冒险再续》的视频演示中，琼斯是在哪里找到金帽子的？

A.吧台　　B.屋顶　　C.汽车旁

本辑活动奖品



盟区战卡 豪华天线版 3名

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2010年1月6日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第127辑上公布，敬请关注。

一等奖

EZ5i 烧录卡 3名

M3DSR 烧录卡 3名

二等奖

PEGA 2名 双核动力站

BTP-6385 1名 北通动力堡垒（迷你版）

BTP-6366 1名 北通魔方炫音线控耳麦

BTP-6389 1名 北通动力堡垒

三等奖

PEGA PSP电池底座 1名

PEGA PSP电池扩展包 1名

PEGA PSP无线耳机 1名

PEGA NDSL折叠握把 1名

PEGA NDSL立体扩音器 1名

PEGA NDSL吉他键盘 1名





《掌机王SP》第123辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名 NDS烧录卡



南昌市	黄毅成
北京市	倪嵩陟
杭州市	沈泽淼
上海市	孙超
蚌埠市	姚昌煜
中山市	郑坤柏

二等奖 5名 耳麦、电池、电源



徐州市	郭怀远
厦门市	黄志勇
合肥市	李天骄
贵阳市	隆亮懿
南通市	朱鑫嘉

三等奖 6名 掌机周边



上海市	韩荣强
昌吉市	刘梁宇
广州市	刘田一洋
鞍山市	徐泽霞
抚顺市	杨翟琛
北京市	张剑

《掌机王SP》第123辑 DVD问答—中奖名单

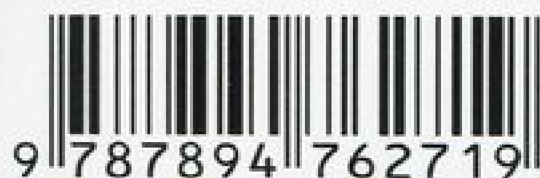
答案：B

呼和浩特市	张印
北京市	陈博
重庆市	余晓阳



PEGA双核动力站 3名

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。



本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-271-9

掌机王光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）